

**KUCING SEBAGAI IDE PENCIPTAAN MOTIF BATIK
UNTUK PAKAIAN WANITA USIA REMAJA**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh :
Endah Wahyu Parlina
10206244015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

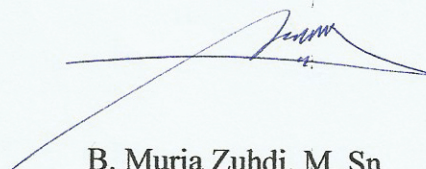
PERSETUJUAN

Laporan Tugas Akhir Seni yang berjudul *Kucing Sebagai Ide Penciptaan Motif Batik untuk Pakaian Wanita Usia Remaja* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 16 Juli 2014

Pembimbing



B. Muria Zuhdi, M. Sn.

NIP 19600520 198703 1 001

PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Seni yang berjudul *Kucing Sebagai Ide Penciptaan Motif Batik untuk Pakaian Wanita Usia Remaja* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 14 Agustus 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. R. Kuncoro Wulan D., M. Sn.	Ketua Penguji		27 Agustus 2014
Eni Puji Astuti, S. Sn., M. Sn.	Sekretaris Penguji		27 Agustus 2014
Dr. I. Ketut Sunarya, M. Sn.	Penguji I		27 Agustus 2014
Drs. B. Muria Zuhdi, M. Sn.	Penguji II		27 Agustus 2014

Yogyakarta, 27 Agustus 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Endah Wahyu Parlina

NIM : 10206244015

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

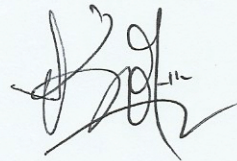
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 16 Juli 2014

Penulis,



Endah Wahyu Parlina

MOTTO

- Berusaha untuk mewujudkan, berdoa untuk menguatkan, bersyukur untuk merasakan.
- Dalam kehidupan hendaklah kita menengok ke bawah untuk belajar bersyukur atas nikmat yang telah diberikan Tuhan kepada diri kita, tetapi terkadang kita harus menengok ke atas agar kita terpacu menjadi diri yang lebih baik.
- Keberhasilan yang diraih dengan kejujuran akan lebih bermanfaat daripada keberhasilan yang diraih dengan menghalalkan segala cara.
- Orang yang lebih mengandalkan keberuntungan daripada kemampuan dirinya, berarti orang tersebut telah mempertaruhkan hidupnya dalam kegagalan.

PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir Seni yang berjudul
Kucing Sebagai Ide Penciptaan Motif Batik untuk Pakaian Wanita Usia Remaja
ini saya persembahkan kepada :

Kedua orang tua saya yang selalu sabar dan penuh kasih sayang
dalam mendidik saya untuk menjadi manusia yang berguna.

Mas Yogi dan Dek Aji yang selalu memberikan
keceriaan, kebahagiaan, dan semangat dalam kehidupan saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Karya Seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan laporan ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya kepada:

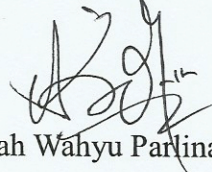
1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd., M. A.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. Zamzani, M. Pd. beserta jajarannya.
3. Bapak Drs. Mardiyatmo, M. Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY.
4. Bapak Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M. Sn. selaku Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa FBS UNY.
5. Bapak Drs. B. Muria Zuhdi, M. Sn. selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan dengan penuh kesabaran dan kearifan.
6. Bapak Drs. Darumoyo Dewojati selaku pembimbing akademik yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan.
7. Segenap Dosen dan karyawan jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang sangat berguna.
8. Seluruh dosen penguji yang telah memberikan berbagai kritik dan saran sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.
9. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan moral, spiritual, dan kasih sayang sehingga saya tidak pernah putus asa dalam menyelesaikan studi dengan baik.

10. Mas Yogi, adikku Aji, Talida, Viki, dan semua keluarga saya yang telah memberikan motivasi, dorongan, pengertian, kritik, dan saran sehingga saya selalu terpacu untuk berkarya dengan sebaik-baiknya.
11. Semua sahabatku Meri, Ibet, Rida, dan teman-teman mahasiswa Pendidikan Seni Rupa UNY yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam mengerjakan Tugas Akhir Karya Seni ini.

Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir Karya Seni ini bermanfaat bagi saya khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 16 Juli 2014

Penulis,



Endah Wahyu Parlina

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan.....	6
F. Manfaat.....	7
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Tinjauan Batik.....	8
1. Pengertian Batik.....	8
2. Teknik Batik.....	9
3. Tinjauan Tentang Motif, Ragam Hias dan Corak.....	10
4. Alat Membatik.....	12
5. Bahan Membatik.....	13
6. Proses Membatik	16

B. Kucing sebagai Sumber Inspirasi.....	19
1. Anatomi Kucing.....	20
2. Perilaku dan Kebiasaan.....	23
C. Tinjauan Pakaian.....	26
1. Fungsi Pakaian.....	26
2. Pakaian Atas.....	27
3. Pakaian Bawah.....	28
4. Gaun (<i>Dress</i>).....	29
5. Jaket (<i>Jacket</i>).....	32
D. Tinjauan Wanita Usia Remaja.....	33
E. Tinjauan Desain.....	35
1. Pengertian Desain.....	35
2. Unsur Desain.....	35
3. Prinsip-prinsip Desain.....	38
F. Metode Penciptaan Karya.....	39
1. Metode Eksplorasi.....	39
2. Metode Eksperimen.....	40
G. Kerangka Berfikir.....	41
H. Dasar Pemikiran Penciptaan.....	42
1. Aspek Fungsi.....	42
2. Aspek Ergonomi.....	42
3. Aspek Proses.....	45
4. Aspek Estetis.....	45
5. Aspek Ekonomi.....	48

BAB III VISUALISASI DAN PEMBAHASAN

A. Desain.....	51
1. Desain Alternatif Motif Utama.....	52
2. Desain Motif Pendukung.....	59
3. Desain Motif Pembatas (Pinggiran).....	61
4. Isen-isen.....	62

5. Desain Terpilih.....	63
6. Desain Akhir.....	67
7. Desain Pakaian.....	74
B. Perwujudan Karya.....	79
1. Persiapan Alat dan Bahan.....	79
2. Proses Penciptaan Karya.....	84
C. Pembahasan Karya.....	91
1. Pembahasan Umum.....	91
2. Pembahasan Khusus.....	97
a. <i>Tunic</i> Motif Kucing Bermain Bola Karet.....	97
b. <i>Carolle Line</i> Motif Kucing Bersantai.....	100
c. <i>Shirtwairst Dress</i> Motif Kucing Melompat.....	103
d. <i>Princess Line</i> Motif Kucing Bermain Bola Ikan.....	106
e. <i>Coat Dress</i> Motif Kucing Duduk.....	109
f. <i>H Line Dress with Bolero Jacket</i> Motif Kucing Bermain Tali.....	112
g. <i>Corselet Dress</i> Motif Kucing Memanjat.....	115
h. <i>Sun Dress</i> Motif Kucing Kembar.....	118
i. <i>Blazer Jacket</i> Motif Kucing dan Ikan.....	121
j. <i>Bloomers Pants</i> Motif Kucing Berburu.....	124
k. <i>HaremPants</i> Motif Kucing dan Anaknya.....	127
l. <i>A Line Skirt</i> Motif Kucing Berkelahi.....	130
BAB IV PENUTUP.....	133
A. Kesimpulan.....	133
B. Saran Bagi Pembaca.....	134
DAFTAR PUSTAKA.....	135
LAMPIRAN.....	137

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Desain Motif Pendukung pada Batik Motif Kucing.....	59
Tabel 2 : Desain Motif Pembatas.....	61
Tabel 3 : Isen-isen yang Digunakan dalam Batik Motif Kucing.....	62
Tabel 4 : Gambar Motif Terpilih.....	63
Tabel 5 : Desain Pakaian Atas.....	74
Tabel 6 : Desain Gaun.....	75
Tabel 7 : Desain Jaket.....	77
Tabel 8 : Desain Pakaian Bawah.....	77

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Warna Napthol dan Garamnya.....	15
Gambar II : Isen-Isen Batik.....	17
Gambar III : Mata Kucing.....	21
Gamabr IV : Cakar Kucing.....	22
Gambar V : Kucing Sedang Marah.....	24
Gambar VI : Induk Kucing dan Anaknya.....	25
Gambar VII : Kucing Duduk.....	53
Gambar VIII : Motif Utama Kucing Duduk.....	53
Gambar IX : Kucing Bermain Bola Karet.....	53
Gambar X : Motif Utama Kucing Bermain Bola Karet.....	53
Gambar XI : Kucing Bersantai.....	54
Gambar XII : Motif Utama Kucing Bersantai.....	54
Gambar XIII : Kucing Bermain Bola Ikan.....	54
Gambar XIV : Motif Utama Kucing Bermain Bola Ikan.....	54
Gambar XV : Kucing Bermain Tali.....	55
Gambar XVI : Motif Utama Kucing Bermain Tali.....	55
Gambar XVII : Kucing Melompat.....	55
Gambar XVIII : Moti Utama Kucing Melompat.....	55
Gambar XIX : Kucing Berkelahi.....	56
Gambar XX : Motif Utama Kucing Berkelahi.....	56
Gambar XXI : Kucing Memanjat.....	56
Gambar XXII : Motif Utama Kucing Memanjat.....	56
Gambar XXIII : Kucing Kembar.....	57
Gambar XXIV : Motif Utama Kucing Kembar.....	57
Gambar XXV : Kucing Berburu.....	57
Gambar XXVI : Motif Utama Kucing Berburu.....	57
Gambar XXVII : Kucing dan Ikan.....	58
Gambar XXVIII : Motif Utama Kucing dan Ikan.....	58

Gambar XXIX	: Kucing dan Anaknya.....	58
Gambar XXX	: Motif Utama Kucing dan Anaknya.....	58
Gambar XXXI	: Desain Motif Kucing Bermain Bola Karet.....	68
Gambar XXXII	: Desain Motif Kucing Memanjat.....	68
Gambar XXXIII	: Desain Motif Kucing Bersantai.....	69
Gambar XXXIV	: Desain Motif Kucing Berkelahi.....	69
Gambar XXXV	: Desain Motif Kucing dan Anaknya.....	70
Gambar XXXVI	: Desain Motif Kucing Kembar.....	70
Gambar XXXVII	: Desain Motif Kucing Bermain Bola Ikan.....	71
Gambar XXXVIII	: Desain Motif Kucing Duduk.....	72
Gambar XXXIX	: Desain Motif Kucing Bermain Tali.....	72
Gambar XL	: Desain Motif Kucing dan Ikan.....	72
Gambar XLI	: Desain Motif Kucing Berburu.....	73
Gambar XLII	: Desain Motif Kucing Melompat.....	73
Gambar XLIII	: Malam Carikan dan Malam Tembakan.....	81
Gambar XLIV	: Parafin.....	82
Gambar XLV	: TRO,Zat Warna Napthol,Soda Api,Garam Diazo...	83
Gambar XLVI	: Abu Soda.....	83
Gambar XLVII	: Membersihkan Kain dari Kanji.....	84
Gambar XLVIII	: Menggambar Pola Batik.....	85
Gambar XLIX	: Ngengrengi dan Ngiseni.....	86
Gambar L	: Nemboki dan Memberi Parafin.....	86
Gambar LI	: Pencelupan I dan Penirisan I.....	88
Gambar LII	: Pencelupan II dan Penirisan II.....	88
Gambar LIII	: Pelorodan, Pembilasan dan Penirisan.....	89
Gambar LIV	: <i>Tunic</i> Motif Kucing Bermain Bola Karet.....	97
Gambar LV	: <i>Carolle Line</i> Motif Kucing Bersantai.....	100
Gambar LVI	: <i>Shirtwairst Dress</i> Motif Kucing Melompat.....	103
Gambar LVII	: <i>Princess Line</i> Motif Kucing Bermain Bola Ikan....	106
Gambar LVIII	: <i>Coat Dress</i> Motif Kucing Duduk.....	109

Gambar LIX	: <i>H Line Dress with Bolero Jacket</i>	
	Motif Kucing Bermain Tali.....	112
Gambar LX	: <i>Corselet Dress</i> Motif Kucing Memanjat.....	115
Gambar LXI	: <i>Sun Dress</i> Motif Kucing Kembar.....	118
Gambar LXII	: <i>Blazer Jacket</i> Motif Kucing dan Ikan.....	121
Gambar LXIII	: <i>Bloomers Pants</i> Motif Kucing Berburu.....	124
Gambar LXIV	: <i>Harem Pants</i> Motif Kucing dan Anaknya.....	127
Gambar LXV	: <i>A Line Skirt</i> Motif Kucing Berkelahi.....	130
Gambar LXVI	: Batik Motif Kucing Bermain Bola Karet.....	138
Gambar LXVII	: Batik Motif Kucing Bersantai.....	139
Gambar LXVIII	: Batik Motif Kucing Melompat.....	140
Gambar LXIX	: Batik Motif Kucing Bermain Bola Ikan.....	141
Gambar LXX	: Batik Motif Kucing Duduk.....	142
Gambar LXXI	: Batik Motif Kucing Bermain Tali.....	143
Gambar LXXII	: Batik Motif Kucing Memanjat.....	144
Gambar LXXIII	: Batik Motif Kucing Kembar.....	145
Gambar LXXIV	: Batik Motif Kucing dan Ikan.....	146
Gambar LXXV	: Batik Motif Kucing Berburu.....	147
Gambar LXXVI	: Batik Motif Kucing dan Anaknya.....	148
Gambar LXXVII	: Batik Motif Kucing Berkelahi.....	149
Gambar LXXVIII	: Katalog Pameran.....	155

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Dokumentasi Karya.....	137
Lampiran 2 : Tabel Fungsi Pakaian.....	150
Lampiran 3 : Ukuran Pola Pakaian.....	151
Lampiran 4 : Katalog Pameran TAKS.....	155

KUCING SEBAGAI IDE PENCIPTAAN MOTIF BATIK UNTUK PAKAIAN WANITA USIA REMAJA

**Oleh Endah Wahyu Parlina
NIM 10206244015**

ABSTRAK

Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk merancang motif batik baru dengan kucing sebagai ide penciptaannya, kucing diamati berdasarkan ciri fisik, perilaku, dan kebiasaannya kemudian digubah menjadi motif batik. Motif ini kemudian diterapkan pada berbagai jenis pakaian formal serta non formal untuk wanita usia remaja yang meliputi pakaian atas, gaun, jaket, dan pakaian bawah.

Proses penciptaan karya ini melalui beberapa tahap dengan menggunakan dua metode yaitu metode eksplorasi dan eksperimen. Metode eksplorasi digunakan untuk mendapatkan berbagai informasi yang berhubungan dengan ide penciptaannya, sebagai dasar tahap penyusunan konsep. Sedangkan metode eksperimen digunakan untuk menciptakan berbagai sket alternatif pada saat tahap mendesain motif dan mendesain pakaian, sket alternatif berfungsi sebagai pilihan desain yang akan realisasikan menjadi karya nyata. Tahap selanjutnya adalah pembatikan yang meliputi proses pengolahan kain, molani, pembatikan, pewarnaan dengan naphthol, serta pelorodan, dan tahap terakhir adalah tahap penjahitan menjadi pakaian.

Hasil dari tugas akhir karya seni ini adalah konsep desain motif utama yang digubah secara dekoratif berdasarkan ciri fisik, perilaku dan kebiasaan kucing, kosep desain motif pendukung dan motif pembatas yang merupakan stilasi dari bentuk-bentuk yang berkaitan dengan kucing seperti mata kucing, bulu kucing, makanan kucing, dan mainan kucing. Motif tersebut kemudian diterapkan pada 12 macam pakaian wanita usia remaja yang meliputi *tunic, carolle line, shirtwaist dress, princess line dress, coat dress, h line dress with bolero jacket, corselet dress, sun dress, blazer jacket, bloomers pants, harem pants, dan a line skirt*.

Kata kunci : kucing, motif batik, pakaian wanita usia remaja

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Batik merupakan ikon dan bagian dari budaya Indonesia yang masih melekat sampai saat ini. Meskipun batik pernah tenggelam di era sebelumnya tetapi akhir-akhir ini kepopulerannya mulai meningkat kembali. Masa keemasan batik ini juga diikuti dengan berbagai perkembangan jenis, fungsi, dan desain motifnya. Saat ini terjadi perkembangan yang sangat pesat terjadi pada fungsi batik sebagai bahan sandang, hal ini juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan desain motif dan desain pakaian batik.

Berbagai macam motif batik yang berkembang sampai sekarang ini berakar dari motif tradisional yang sudah ada, sebagian merupakan pengembangan dari motif tradisional yang sudah ada dan sebagian merupakan pengembangan dari motif tradisional yang digabung dengan unsur-unsur modern. Pengembangan desain motif bertujuan untuk menyesuaikan nilai fungsional batik sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan sasaran konsumennya. Selain motif, desain pakaian batik juga harus diperhatikan sehingga menghasilkan suatu produk pakaian batik yang mampu diterima masyarakat.

Berbagai perkembangan yang terjadi pada batik turut meningkatkan minat masyarakat terhadap batik, termasuk semakin meningkatnya minat remaja terhadap batik. Dalam Hamidin (2010:9) disebutkan bahwa kepopuleran batik kembali meningkat semenjak ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non-Bendawi oleh UNESCO sejak Oktober 2009. Kemudian munculan peraturan wajib memakai batik pada hari tertentu sebagai

pengganti seragam sekolah, dari peraturan tersebut remaja mulai mengenal batik dan mulai bangga menggunakan batik.

Rasa bangga menggunakan batik khususnya para remaja, tidak hanya ditunjukkan dengan memakai batik saat sekolah tetapi pada acara-acara lainnya, baik di acara formal seperti saat perkumpulan organisasi maupun acara non formal seperti saat jalan-jalan atau rekreasi. Sebagai remaja tentu saja mereka mencari pakaian sesuai dengan seleranya, mencari batik dengan desain motif dan desain pakaian yang unik dan berbeda.

Motif batik dapat digolongkan menjadi beberapa kelompok yaitu motif geometris, motif tumbuh-tumbuhan, motif binatang dan motif benda-benda alam. Dalam batik tradisional sering dijumpai motif binatang seperti garuda, udang, ikan, rusa, burung merak dan sebagainya. Pemilihan binatang menjadi motif batik tentu saja memiliki maksud dan arti yang menunjukkan pentingnya binatang tersebut dalam kehidupan manusia sehingga diabadikan dalam suatu motif. Seperti gurda (garuda) yang merupakan binatang tunggangan dewa, kemudian udang dan ikan merupakan mata pencaharian orang pesisir.

Kebanyakan batik bermotif hewan seperti contoh diatas diambil dari tokoh pewayangan dikarenakan kuatnya pengaruh dari kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia. Padahal banyak sekali jenis binatang yang memiliki sejarah, mitos dan memiliki pengaruh dalam masyarakat di Indonesia, tetapi tidak diangkat menjadi hasil karya yang nyata. Salah satu binatang yang menginspirasi dan bisa digubah menjadi motif yang menarik adalah kucing. Kucing dipilih karena beberapa alasan antara lain karena memiliki bentuk yang khas dan memiliki sifat

yang unik, kucing juga memiliki mitos-mitos tertentu yang dipercaya sejak zaman Mesir hingga zaman modern saat ini.

Kucing termasuk hewan yang berpengaruh dalam kehidupan manusia dan sudah hidup berdampingan dengan manusia sejak masa Mesir Kuno. Menurut Suyono (2009: 12), konon kucing dimanfaatkan sebagai binatang penjaga lumbung gandum di sepanjang sungai Nil, dari serangan tikus. Bahkan berkat jasanya kucing dipuja dan diwujudkan dalam bentuk patung dewi Bastet, selain itu penemuan mumi kucing membuktikan bahwa binatang tersebut begitu dihormati oleh rakyat Mesir. Di masyarakat Tionghoa kucing juga dianggap sebagai pembawa hoki sehingga patung kucing (Maneki-neko) sering dijumpai sebagai hiasan sekaligus jimat keberuntungan. Sedangkan di Eropa kucing berjasa dalam menghentikan wabah pes yang dibawa oleh tikus. Di Indonesia khususnya masyarakat Jawa kucing masih dianggap keramat yang memunculkan larangan untuk mencelakai kucing.

Selain memiliki sejarah dan mitos yang menarik, bentuk fisik kucing juga sangat unik karena memiliki ciri khusus yang membedakan kucing dari binatang lainnya. Antara lain kucing memiliki bentuk telinga yang meruncing, memiliki kumis dan alis yang panjang, kucing bisa mengembangkan bulunya saat marah, memiliki mata yang bisa memantulkan cahaya dalam kegelapan, memiliki cakar yang tersembunyi, memiliki corak bulu yang beragam, dan masih banyak lagi. Kucing juga memiliki tingkah laku yang khas seperti saat berburu, saat makan, saat bermain, saat memanjat, saat tidur sehingga sangat menarik untuk diamati. Dari keunikan tersebut bentuk dan perilaku kucing bisa digubah

menjadi motif yang sangat menarik dengan memunculkan karakter kucing berdasarkan ciri fisik, perilaku, dan kebiasaan kucing.

Kain batik dengan motif yang menarik belum bisa memenuhi fungsinya sebagai bahan sandang apabila belum diolah menjadi suatu pakaian. Oleh karena itu batik motif kucing kemudian diterapkan dalam berbagai jenis pakaian wanita usia remaja yang meliputi pakaian atas, pakaian bawah, jaket dan gaun. Desain pakaiannya disesuaikan dengan selera dan kebutuhan remaja, misalnya desain untuk acara formal dan non formal dan desain yang disesuaikan dengan usia remaja yang dibagi menjadi remaja awal, remaja madya, dan remaja akhir.

Desain motif batik dan desain pakaian batik ini cenderung mengarah ke batik modern dengan motif-motif yang didesain secara dinamis dan ekspresif. Untuk mempertahankan karakter batik yang cenderung bersifat tradisional maka proses membatik dikerjakan secara manual dan tetap mempertahankan unsur-unsur yang ada dalam batik seperti "*isen-isen*". Selain itu pewarnaan batik ini menggunakan naphthol sehingga warna lebih kalem dan lebih memunculkan kesan tradisional. Dengan demikian karya batik dengan motif kucing ini dapat memenuhi sasarannya sebagai pakaian untuk remaja putri yang cenderung menyukai desain motif yang unik dan desain pakaian yang modern, namun tetap mempertahankan unsur budaya yang ada dalam batik.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut :

1. Remaja mulai bangga dan menyukai batik sehingga perlu adanya pengembangan motif batik yang sesuai dengan selera remaja.
2. Remaja cenderung menyukai pakaian batik dengan desain motif dan desain pakaian yang unik.
3. Kucing merupakan hewan yang memiliki sejarah dan mitos yang menarik, sehingga karakter kucing akan lebih banyak digemari apabila digubah menjadi motif batik.
4. Kucing merupakan hewan menarik untuk digubah menjadi motif batik karena memiliki ciri fisik dan bentuk yang unik.
5. Kucing memiliki sifat yang ceria, aktif, lucu, serta memiliki tingkah laku khas yang tidak dimiliki hewan lain sehingga menjadi salah satu hewan yang banyak disukai terutama oleh wanita.

C. Pembatasan Masalah

Penciptaan karya batik dengan tema binatang kucing yang akan diterapkan pada pakaian wanita, memiliki cakupan permasalahan yang luas, maka perlu adanya pembatasan masalah untuk memfokuskan kajian ini agar mudah dipahami. Adapun pembatasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Tema kucing memiliki berbagai macam kemungkinan yang bisa digunakan sebagai inspirasi penciptaan motif batik, misalnya ras atau jenis kucing, bentuk kucing, sifat atau kebiasaan kucing, perilaku kucing, sejarah kucing,

mitos kucing dan sebagainya. Namun dalam penciptaan karya ini memfokuskan gubahan dari bentuk kucing berdasarkan ciri fisik, perilaku, dan kebiasaan kucing.

2. Pakaian memiliki berbagai macam jenis, seperti pakaian formal dan pakaian non formal, pakaian atas dan pakaian bawah, pakaian pelindung, pakaian siang dan pakaian malam, dan masih banyak lagi. Untuk memudahkan dalam mengidentifikasi maka penciptaan batik motif kucing ini diterapkan pada pakaian wanita usia remaja yang meliputi pakaian atas, pakaian bawah, gaun dan jaket.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang sudah disebutkan di atas dapat diketahui aspek-aspek yang akan dikaji secara jelas dan lebih spesifik dalam bentuk rumusan masalah, antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana penciptaan motif batik dengan menggubah bentuk kucing berdasarkan ciri fisik, perilaku dan kebiasaan kucing ?
2. Bagaimana penerapan batik motif kucing pada berbagai jenis pakaian wanita usia remaja yang meliputi pakaian atas, gaun, pakaian pelindung dan pakaian bawah ?

E. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan motif batik dengan menggubah bentuk kucing berdasarkan ciri fisik, perilaku dan kebiasaan kucing.

2. Menerapkan batik motif kucing pada berbagai jenis pakaian wanita usia remaja yang meliputi pakaian atas, gaun, pakaian pelindung dan pakaian bawah.

F. Manfaat

1. Secara Teoritis

a. Bagi Mahasiswa

Sebagai penyumbang ilmu atau penambah wawasan bagi mahasiswa sehingga mahasiswa dapat menghasilkan karya yang lebih berkualitas.

b. Bagi Penulis

Turut melestarikan salah satu kebudayaan di Indonesia yaitu batik, sehingga memberikan motivasi dan semangat untuk terus berkarya sekaligus melestarikan budaya Indonesia.

2. Secara Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Sebagai acuan dalam pengembangan desain motif batik dan desain pakaian batik yang kreatif sehingga mahasiswa dapat menciptakan karya yang berkualitas dan mempunyai daya saing tinggi.

b. Bagi Penulis

Memberikan pengalaman, pembelajaran dan pemahaman dalam mewujudkan sebuah karya sehingga mampu meningkatkan rasa saling menghargai hasil karya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Batik

1. Pengertian Batik

Batik merupakan sebutan untuk jenis kain tradisional Indonesia yang memiliki motif dan pengerjaan yang khas yang tidak dimiliki oleh jenis kain lainnya. Menurut Kuswaji dalam Soedarso (1998: 64), kata batik berasal dari batik. “Bat” berarti mengembat atau melempar, “tik” berarti titik, jadi batik adalah teknik membuat titik dan garis melalui alat canting.

Sedangkan dalam Hasanudin (2001: 169) disebutkan bahwa, batik dapat juga membentuk kata kerja apabila mendapat awalan “me”, yaitu membatik. Dalam bahasa Jawa, kata “batik” (kata benda), yang mendapat awalan “am” akan menjadi kata kerja “ambatik”, yang sama artinya dengan “anulis.

Sementara Prasetyo (2010: 1) menyebutkan bahwa:

Batik adalah salah satu cara pembuatan bahan pakaian. Selain itu batik bisa mengacu pada dua hal, yang pertama adalah batik merupakan teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain. Yang kedua adalah kain atau berpakaian yang dibuat dengan teknik tersebut, termasuk penggunaan motif-motif tertentu yang memiliki kekhasan.

Menurut beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa batik sebagai kata kerja, berarti suatu teknik membuat kain bermotif menggunakan proses tutup celup. Sedangkan batik sebagai kata benda, berarti suatu jenis kain yang memiliki unsur garis dan titik yang menghasilkan motif tertentu.

2. Teknik Batik

Ada beberapa jenis batik berdasarkan teknik atau cara pengerjaan batik, menurut Susanto (1980: 5), pelekatan lilin pada batik ini ada beberapa cara, dengan ditulis dengan canting tulis, dengan dicapkan dengan canting cap atau dilukiskan dengan kuas. Jadi ada beberapa macam teknik membatik antara lain adalah batik tulis, batik cap dan batik jumputan, penjelasan yang lebih rinci adalah sebagai berikut:

a. Batik Tulis

Batik tulis merupakan batik yang teknik pembuatan motifnya dengan cara ditulis menggunakan canting berisi malam. Seperti yang disebutkan dalam Hasanudin (2001: 168) bahwa kata “kata batik tulis” termasuk kata benda yang berarti sesuatu kain beragam hias yang dibuat dengan cara menuliskan simbol-simbol visual di atas kain. Dari pendapat tersebut dapat dimengerti bahwa batik tulis adalah ragam hias yang dibuat dengan cara menapakkan alat gambar di atas kain. Alat gambar yang digunakan berupa canting berisi malam yang dikerjakan oleh tangan.

Batik tulis dibuat dengan cara manual, penulisan malam pada kain dilakukan satu-persatu secara cermat dan teliti sehingga batik tulis membutuhkan waktu pengerjaan yang lebih lama dibanding batik lainnya. Selain itu batik tulis memiliki unsur titik dan garis yang dominan. Jumlah titik dan bentuk garis tidak selalu sama pada setiap motifnya, hal ini sebagai akibat dari gerakan spontan dari tangan saat menuliskan malam dengan canting.

b. Batik Cap

Batik cap merupakan salah satu batik yang pembuatannya menggunakan cap berbahan logam dengan bentuk motif tertentu. Bahan cap ini berasal dari berbagai jenis, menurut Ismunandar (1985: 17), orang-orang Jawa biasanya memakai jenis balok (dadu) yang terbuat dari kayu dan dihias dengan desain-desain yang disisipkan disekelilingnya. Ada juga yang menggunakan kuningan (loyang) dengan garis-garis tipis atau tembaga yang berwarna kemerah-merahan. Sedangkan menurut Hasanudin (2001: 180), cap untuk batik dibuat dengan lembaran tembaga dan plat besi. Pemilihan tembaga sebagai cap karena sifatnya yang lentur dan penghantar panas yang baik (konduktor).

c. Batik Jomputan

Batik jomputan atau sering disebut batik ikat celup dapat digolongkan sebagai batik karena proses pewarnaan menggunakan teknik tutup-celup. Menurut Solich (2004: 30), jika batik biasa penutup atau penghalangnya lilin malam, pada jomputan penghalangnya adalah ikatan benang yang kuat dan rapat. Jadi motif dalam batik jomputan dibuat dengan cara mengikat kain pada bagian-bagian yang diinginkan.

B. Tinjauan Tentang Motif, Ragam Hias dan Corak

Salah satu unsur yang batik yang paling penting adalah motif, karena motif mampu menunjukkan identitas dan ciri khas batik itu sendiri. Tetapi pengertian motif sering disama artikan dengan ragam hias (ornamen) maupun corak, padahal ketiganya memiliki arti dan maksud berbeda.

a. Motif

Identitas batik dapat diketahui melalui motifnya, jadi motif merupakan hal yang penting dalam batik. Dalam Murtihada dan Mukminatun (1979: 36), motif diartikan sebagai gambaran bentuk yang merupakan sifat dan corak dari suatu perwujudan. Sedangkan motif menurut Hasanudin (2001: 175), motif adalah bentuk baku yang merupakan pola terkecil dan sebagai elemen ragam hias. Misalnya, daun, bunga, segitiga, kotak, lar, dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diartikan bahwa motif merupakan bentuk-bentuk yang menjadi komponen penyusun ragam hias yang menghasilkan suatu sifat dan karakter tertentu dari suatu benda.

b. Ragam Hias

Motif yang disusun akan menghasilkan suatu jenis ragam hias, sehingga ragam hias bisa diartikan sebagai paduan dari berbagai motif. Menurut Soepratno (1984: 11), ragam hias atau ornamen itu sendiri terdiri dari berbagai jenis motif dan motif-motif itulah yang digunakan sebagai penghias sesuatu yang ingin kita hiasi. Oleh karena itu motif adalah dasar untuk menghias sesuatu ornamen. Sedangkan menurut Hasanudin (2001: 174), ragam hias merupakan paduan beberapa bentuk baku yang khas dan utuh. Ragam hias pada batik antara lain ragam hias geometris, non geometris, flora, fauna, obyek manusia, dan benda alam.

c. Corak

Batik selain memiliki motif dan jenis ragam hias, juga memiliki corak. Corak merupakan bentuk paling dominan dari batik yang menghasilkan ciri khas

yang sangat nampak pada jenis batik tertentu. Menurut Hasanudin (2001: 174), corak merupakan kesan yang paling menonjol dari paduan bentuk, terutama warna, yang bersifat umum dan simbolik. Contoh corak batik antara lain corak bang biron, sekar jagat, tambal, sidamukti, dan sebagainya.

3. Alat Membatik

a. Canting

Canting merupakan alat utama untuk membatik tulis, canting berfungsi sebagai pena untuk mengambil lelehan malam kemudian menuliskan malam tersebut pada kain yang dibatik. Canting memiliki bentuk yang khas yang terdiri atas tiga bagian yaitu nyamplungan, carat atau cucuk, dan gagang canting.

Jenis canting ada beberapa macam yang dibedakan berdasarkan fungsi, besar-kecil carat, dan banyaknya carat. Menurut Hasanudin (2001: 63), macam-macam canting dibedakan berdasarkan:

... besar kecilnya ukuran carat pada canting ditandai dengan nama berbeda. Canting bagong mempunyai carat besar. Canting klowongan bercarat sedang. Canting isen-isen bercarat kecil. Tetapi, ada jugacanting bercarat lebih dari satu, seperti canting carat loro (dua), carat telu (tiga), carat pat (empat), carat lima, dan carat pitu (tujuh).

Jadi jenis canting berdasarkan besar kecilnya carat antara lain canting bagong, canting klowongan, dan canting isen-isen. Ada juga canting popokan untuk menutup bidang pada motif, canting dodosan dan tonyok untuk menutup latar yang lebih luas. Sedangkan jenis canting berdasarkan jumlah carat antara lain canting loro, telu, pat, lima, dan pitu.

b. Wajan dan Kompor

Wajan dan kompor berguna untuk memanaskan malam dan menjaga suhu malam agar tetap dalam keadaan cair. Sekarang sudah tersedia berbagai jenis kompor untuk membatik seperti kompor minyak dan kompor listrik.

c. Gawangan

Gawangan merupakan salah satu peralatan membatik yang terbuat dari kayu atau bambu. Yang berguna sebagai tempat membentangkan atau menggantungkan kain pada saat proses penyantingan.

d. Alat Lainnya

Proses membatik memerlukan alat pendukung seperti ember untuk pencelupan (pewarnaan), meja untuk memola motif, saringan untuk menyaring kotoran dalam malam yang sudah mencair atau untuk menyaring (mengangkat) kain saat pelorodan, panci untuk merebus saat pelorodan, dan sebagainya.

4. Bahan Membatik

a. Mori

Salah satu bahan batik adalah kain katun dari kapas yang biasa disebut mori. Dalam Hasanudin (2001: 193) disebutkan bahwa kata mori berasal dari “*bombyx mori*”, yaitu sejenis ulat sutera yang menghasilkan sutera putih dan halus. Kain mori, dalam kualitas tertentu, akan menghasilkan kilauan cahaya seperti kain sutera jenis *bombyx mori*. Sedangkan menurut Zamzuri (1985: 6), mori adalah bahan baku batik dari katun. Kualitas mori bermacam-macam, antara lain mori kualitas pertama yaitu primisima, kualitas kedua yaitu prima, dan kualitas ketiga yaitu mori biru.

b. Malam

Malam merupakan tinta khusus untuk membatik, sifat malam seperti lilin yaitu membeku saat dingin dan meleleh saat terkena panas. Malam tidak bisa menyerap air sehingga bisa menutup permukaan motif pada kain pada saat pewarnaan. Malam terbuat dari berbagai macam bahan, Hamidin (2010: 65) menyebutkan bahwa:

“Malam” (lilin batik) untuk proses pembatikan terdiri dari campuran bahan-bahan yang direbus dan dicampurkan hingga rata dan dibekukan. Adapun bahan-bahan malam batik antara lain, yaitu: 1.) gondorukem 3 kg, 2.) damar mata kucing 1 kg, 3.) parafin 2 kg, 4.) *microwax* 1,5 kg, dan 5.) kendal 0,5 kg.

Sedangkan menurut Hasanudin (2001: 68), malam merupakan campuran dari berbagai jenis bahan antara lain malam tawon, damar, gondorukem, parafin, lemak, dan minyak kelapa.

Ada beberapa jenis malam sesuai fungsinya yaitu malam carikan untuk membuat kerangka motif, malam tembokan untuk mengeblok dan malam parafin untuk membuat efek retakan.

c. Pewarna Batik

Dalam proses membatik ada tahap pencelupan yaitu pemberian warna tertentu pada kain menggunakan pewarna khusus untuk batik. Pewarnaan batik harus menggunakan warna khusus yang tahan terhadap panas saat perebusan, selain itu sifat pewarna tidak boleh merusak malam (lilin) karena bila malam rusak motif juga akan ikut rusak.

Jenis pewarna yang dapat digunakan untuk mencelup yaitu pewarna alami dan pewarna sintetis. Pewarna alami biasanya berasal dari bagian

tumbuhan seperti akar, daun, bunga, dan kulit batang. Pewarna sintetis yang dapat digunakan seperti indigo, indigosol, naphthol, rapid, cat soga, cat indanthrene, cat basis, cat belerang, dan procion dingin.

Salah satu jenis pewarna batik yang paling banyak digunakan adalah naphthol, karena selain praktis naphthol juga memiliki ketahanan warna yang baik. Dalam Susanto (1980: 86) disebutkan bahwa, cat naphthol termasuk jenis cat “*Developed Azo Dyes*”, karena jika digabungkan dengan garam diazo baru timbul warnanya dan tidak larut dalam air. Jadi pewarnaan menggunakan naphthol harus dibangkitkan dengan garamnya sesuai takaran tertentu agar warna yang diinginkan dapat timbul. Selain memerlukan pembangkit warna, penggunaan naphthol juga dibantu dengan *caustic soda* (soda api) dan TRO (*Turkis Red Oil*) yang berguna untuk melarutkan cat naphthol.

Naphthol	AS-G	AS-LB	AS-	AS-D	AS-OL	AS-B5	AS-BO	AS-BR	AS-GR	Soga 91	Indigosol
Kuning GC											Yellow IGR
Orange GC											Yellow IGR
Scarlet R											Orange HR
Merah GG											Brown IRRD
Merah B											Blue GAB
Merah 3 GL											Grey IRL
Bordo GP											Violet IAR
Violet B											Rose IR
Biru BB											Green IB
Biru B											
Hitam B											

Gambar I: Warna naphthol dan garamnya
(Sumber: Endah, 2014)

d. Soda Abu (Soda ASH)

Soda abu digunakan untuk membantu proses pelorodan, karena sifatnya sebagai alkali lemak, soda abu dapat menggumpalkan malam pada saat pelorodan sehingga malam cair tidak mengotori kain yang dilorod.

5. Proses Membatik

a. Ngloyor (Mengolah Kain)

Kain perlu diolah sebelum dibatik untuk bersihkan kain dari kanji, proses ini sering disebut “ngloyor”. Menurut Endik (1986: 37), disamping untuk mempermudah pencelupan, ngloyor mempunyai kegunaan yang lain, yaitu membuat lilin batik bisa melekat lebih erat dan tak mudah pecah atau lepas, pada tahap pengerjaan selanjutnya. Ngloyor dilakukan dengan cara merebus kain bersama minyak jarak, ada juga cara yang lebih sederhana yaitu dengan mencucinya menggunakan deterjen.

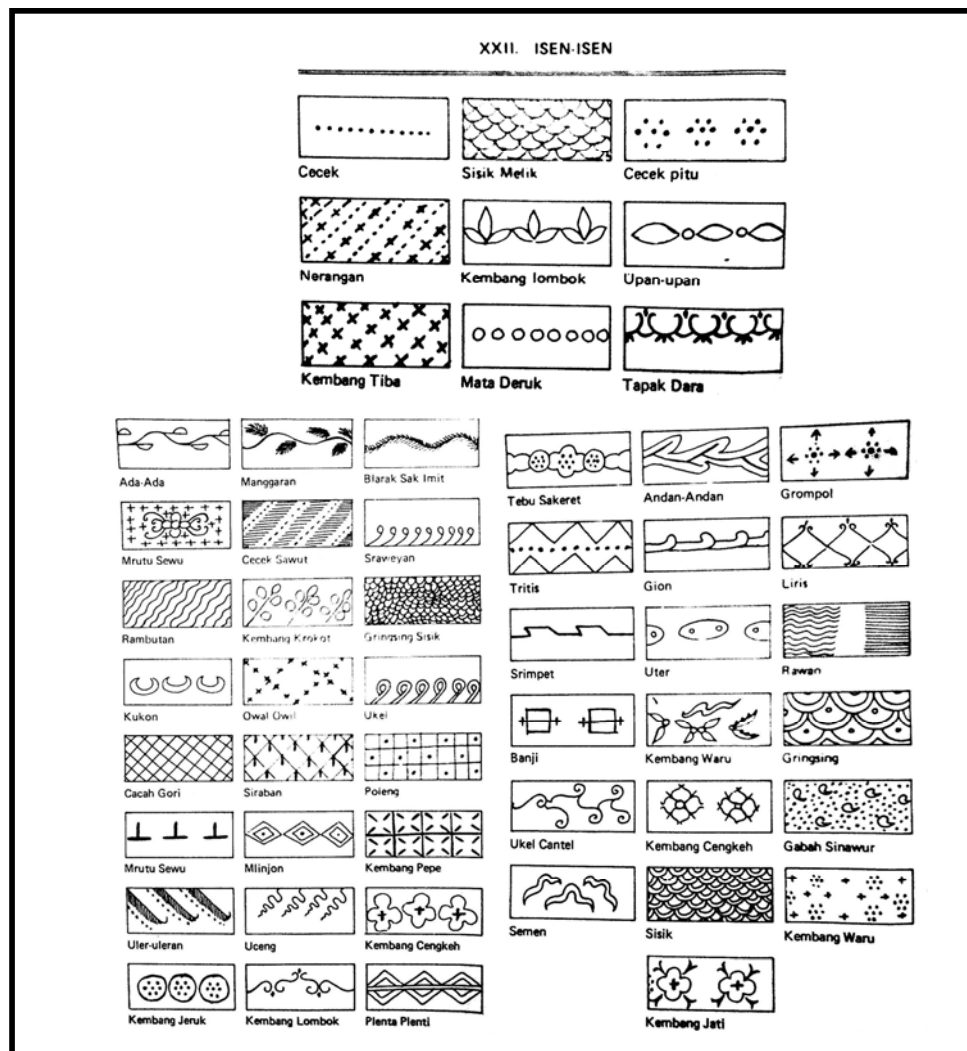
b. Ngengreng (Membatik)

Sebelum dibatik, kain terlebih dahulu diberi pola dengan pensil sesuai dengan motif yang dikehendaki. Barulah pola dilapisi malam dengan menggunakan canting. Pemberian lilin pertama kali adalah untuk membuat kerangka motif, proses ini sering disebut “ngengreng”. Pelapisi pola dengan malam bertujuan agar motif tidak terkena warna saat proses pencelupan.

Selain ngengrengi ada proses lain yang disebut nerusi dan ngisen-iseni. Menurut Zamzuri (1985: 17), batikan yang berupa ngengrengan kemudian dibalik permukaannya, dan dibatik kembali pada permukaan kedua itu. Jadi fungsi dari nerusi adalah untuk menyempurnakan motif yang malamnya belum

menembus sampai ke permukaan yang sebaliknya.

Selain “ngengreni” ada juga “ngiseni” yang di bagian lain dalam Zamzuri (1985: 17) disebutkan bahwa ngisen-iseni dari kata “isi”. Maka ngisen-iseni berarti memberi isi atau mengisi. Berbagai macam isen-isen yang biasanya berupa cecek, cacah gori, rambutan, tritisan, dan sebagainya, telah dikemukakan dalam bentuk gambar oleh Soetopo (1983: 69-71), antara lain sebagai berikut:



Gambar II: Isen-isèn batik
(Sumber: Soetopo hal.69-71)

c. Nembok (Mengeblok)

Nembok yaitu proses pengeblokan bagian-bagian motif yang berukuran besar. Menurut Endik (1986: 45), dalam nembok pekerjaan dikhususkan untuk menutup bagian-bagian pola hias yang berbidang lebar atau menutup bidang antara pola hias yang ada dengan lilin supaya tidak terkena warna pertama. Nembok biasanya menggunakan malam berkualitas rendah dan menggunakan canting bercucuk besar yang disebut canting tembokan. Dalam proses nembok juga terdapat proses nerusi yang istilahnya disebut “bliriki”

d. Nyelup (Memberi Warna)

Nyelup yaitu memberikan warna pada kain yang telah dibatik, pewarnaan bisa dilakukan dengan pencelupan atau dengan dicoletkan. Susanto (1980: 5) menyebutkan bahwa pewarnaan dilakukan secara dingin (tanpa pemanasan) dan zat warna yang dipakai tidak hilang warnanya pada saat pengerjaan menghilangkan lilin atau tahan terhadap tutupan lilin. Menurut pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pencelupan harus menggunakan pewarna yang bisa digunakan dalam keadaan dingin agar tidak melelehkan lilin yang menutupi pola.

e. Nglorod (Menghilangkan Lilin)

Tahap terakhir pembuatan batik adalah menghilangkan lilin batiknya yang istilahnya disebut “nglorod”. Susanto (1980: 5) menyebutkan bahwa:

... menghilangkan lilin yaitu menghilangkan lilin batik yang telah melekat pada permukaan kain. Menghilangkan lilin batik ini berupa penghilangan sebagian pada tempat-tempat tertentu dengan cara mengerok (ngerik) atau menghilangkan lilin batik secara keseluruhan, dan pengerjaan ini disebut “melorod” (disebut pula: nglorod, ngebyok, mbabar).

Jadi tahap penghilangan lilin dapat dibedakan menjadi dua yaitu menghilangkan semua lilin dengan cara merebus kain (melorod) dan menghilangkan sebagian lilin dengan cara mengerok lilin dibagian tertentu.

C. Kucing sebagai Sumber Inspirasi

Kucing adalah binatang karnivora yang termasuk dalam keluarga Felis, termasuk kucing besar, kucing liar dan kucing peliharaan. Dalam Budaarsa (2011: 28) disebutkan bahwa, kucing peliharaan bernama latin *Felis catus*. Sebagai kucing rumahan kucing jenis ini memang lebih jinak dan bersahabat.

Kucing diduga mulai hidup berdampingan dengan manusia sejak 5.000 tahun lalu pada masa Mesir Kuno. Menurut Suyono (2009: 12), hal ini dibuktikan dengan adanya patung Dewi Kucing Bastet yaitu dewi kesuburan, kehidupan, dan kematian. Serta dengan ditemukaannya mumi-mumi kucing di Mesir yang membuktikan bahwa kucing adalah hewan yang diistimewakan.

Tak hanya di Mesir, kucing memiliki mitos-mitos yang masih berlaku hingga saat ini di Indonesia. Dalam Suyono (2009: 12) disebutkan bahwa, di Jawa Barat, menabrak kucing hingga mati, bangkainya harus dikubur. Agar si pengendara tidak ketiban sial. Selain itu warna bulu kucing juga memiliki mitos antara lain, bulu hitam dipercaya bisa menolak santet dan kucing belang tiga pembawa hoki.

Sementara masyarakat Tionghoa, Cina dan Jepang mempercayai bahwa kucing adalah hewan pembawa keberuntungan. Mereka sering memajang patung kucing yang disebut *Maneki-Neko* dalam ruangan, kantor maupun tempat usaha.

1. Ciri Fisik Kucing

Kucing termasuk dalam kelas Mamalia dengan ciri utama memiliki kelenjar susu, berdarah panas, memiliki rambut di tubuhnya, dan memiliki ruang jantung lengkap. Dari segi fisik kucing sebagai hewan mamalia dapat diamati beberapa ciri-cirinya secara lebih rinci sebagai berikut:

a. Rambut

Ciri kucing yang paling mudah diamati adalah bagian rambutnya, kucing memiliki rambut yang halus dan beraneka macam warna atau coraknya. Menurut Jasin (1984: 303), tubuhnya biasanya diliputi bulu atau rambut yang lepas secara periodik. Rambut pada tubuh kucing berguna sebagai perlindungan diri dari cuaca sekitar.

Kucing sering terlihat botak pada bagian-bagian tubuhnya terutama di bagian perut dan leher kucing, hal ini disebabkan adanya siklus pergantian rambut untuk mempertahankan kesehatan si kucing. Dijelaskan dalam Jasin (1984: 305) bahwa, bulu atau rambut dapat tumbuh dan kecuali bagian pangkal merupakan benda mati sebagian hasil dari epidermis. Bulu atau rambut itu pada beberapa species luruh dan diganti yang baru dari *foliculus* yang sama.

Rambut pada bagian alis dan kumis biasanya lebih tebal dan panjang, rambut ini juga berguna sebagai pendeteksi getaran dan sensor udara. Dalam Jasin (1984: 304) disebutkan, di tengah-tengah terdapat celah dan umumnya di atas *labium superior* terdapat *vibrasse* (kumis atau rambut-rambut panjang yang kaku). Kumis kucing sangat sensitif terhadap udara sehingga kucing mampu bergerak tanpa menabrak di kondisi tidak dapat melihat atau saat minim cahaya.

b. Warna Rambut Kucing

Rambut kucing memiliki beberapa jenis warna seperti warna coklat, abu-abu, putih, hitam, dan oranye. Kucing yang memiliki satu warna biasa disebut *solid color*, sedangkan yang memiliki beberapa warna disebut *white spotting*.

Warna rambut ditentukan oleh pigmen warna yang disebut *melanin*. Tipe *melanin* yang mengontrol warna rambut menurut Suyono (2009: 43), ada dua macam yaitu *eumelanin* (pigmen pemberi warna hitam sampai coklat), *phaeomelanin* (pigmen pemberi warna merah sampai *cream*).

c. Mata

Mata kucing bisa memantulkan cahaya dalam kegelapan, hal ini disebabkan oleh lapisan pemantulan cahaya yang dinamakan *tapetum lucidum*. Lapisan ini dapat menyerap cahaya 6 kali lebih kuat daripada mata manusia, sehingga penglihatan kucing sangat baik. Walaupun demikian, kucing terlahir dalam keadaan buta, menurut Suyono (2009: 14), mata kucing mulai terbuka setelah 8-12 hari. Selain itu bola mata kucing memiliki bermacam warna sesuai pigmen warna bulunya, misalnya oranye, coklat, hijau, hitam dan biru.



Gambar III: **Mata kucing**
(Sumber: <http://olympiadchild.blogspot.com>)

d. Anggota Gerak

Kucing memiliki anggota gerak berupa dua pasang kaki, kaki depan memiliki ukuran yang lebih pendek daripada kaki belakang, kaki depan berguna untuk menumpu saat kucing mendarat dari lompatan. Sedangkan kaki belakang berbentuk seperti tuas yang berguna untuk memantulkan gerakan sehingga memungkinkan untuk melompat jauh. Menurut Jasin (1984: 303), kucing sebagai mamalia memiliki ciri sebagai berikut:

... memiliki empat anggota atau kaki (kecuali anjing laut dan singa laut tidak memiliki kaki belakang); masing-masing kaki memiliki kurang lebih 5 jari yang bermacam-macam yang disesuaikan dengan keperluan berjalan, lari, memanjat, membuat lubang, berenang atau meloncat, jari-jari berkait tanduk atau berkuku atau berteracak dengan bantalan-bantalan daging.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kucing memiliki empat kaki dan 18 jari. Jari kaki depan kucing berjumlah 10 jari, masing-masing jari yang dilengkapi dengan cakar yang lebih tajam daripada cakar kaki belakang. Cakar berguna untuk membantu aktifitas kucing sekaligus sebagai sistem pertahanan diri. Sedangkan jari kaki belakang kucing berjumlah 8 jari.



Gambar VI: **Cakar kucing**
(Sumber: <http://mylovely-cats.blogspot.com>)

2. Perilaku dan Kebiasaan

Sebagai makhluk hidup kucing memiliki perilaku dan kebiasaan dalam kehidupannya. Perilaku inilah yang menjadikan kucing memiliki karakter yang khas, antara lain sebagai berikut:

a. Bermain

Kucing sering berlari-lari, melompat-lompat dan bermain dengan benda apapun yang menghasilkan gerakan dan bunyi misalnya bola atau tali. Menurut Suyono (2012: 127), hal itu dilakukan untuk membakar kelebihan lemak dalam tubuhnya. Apabila terlalu banyak lemak dalam tubuh kucing, bisa menghambat aktifitas gerakannya, selain itu kucing juga bisa terserang diabetes dan obesitas. Dari kebiasaannya senang bermain ini kucing sering dianggap sebagai hewan yang ceria, lincah dan lucu.

b. Bahasa Tubuh

Kucing merupakan hewan yang cerdas, dia mampu menyampaikan perasaannya dengan bahasa tubuh melalui gerakan telinga, kumis, rambut sorot mata, volume suara dan ekspresi wajah.

Salah satu kebiasaan yang mudah diamati adalah gerakan telinga kucing. Menurut Suyono (2012: 129), telinga bergerak bisa juga karena sedang mendengarkan sesuatu, kalau telinga bergerak ke depan pertanda gembira. Bila bergerak ke belakang, sedang merasa bosan.

c. Memakan Rumput dan Muntah

Kucing terkadang memakan rumput-rumput kecil, hal ini bukan kebiasaan aneh karena memakan rumput merupakan salah satu cara kucing untuk

memuntahkan benda yang tidak dapat dicerna dalam lambungnya. Dalam Suyono (20012: 126) disebutkan bahwa kucing muntah, bukan karena sakit atau masuk angin. Itu merupakan upaya kucing untuk mengeluarkan gumpalan rambut dari perutnya yang sering disebut *hair ball*.

d. Mencakar

Kebiasaan alami kucing yaitu sering mencakar-cakar batang pohon, kayu, karpet, sofa dan barang lainnya, kebiasaan ini sebenarnya adalah cara kucing untuk menajamkan kukunya. Kuku kucing akan mengelupas dan berganti dengan kuku baru yang lebih tajam. Bila kuku tajam, kucing akan aman dan mudah saat mencengkeram.

e. Mengembangkan Rambut saat Marah

Keunikan lainnya dari kucing adalah rambutnya yang bisa mengembang atau berdiri saat kucing sedang merasa marah, terkejut, ketakutan dan kedinginan. Rambut dapat mengembang karena diatu oleh syaraf tertentu yang disebutkan dalam Jasin (1984: 305) yaitu, *folicolus* terletak miring dalam kulit dan padanya terdapat *musculus erector* yang menyebabkan bulu berdiri jika hewan itu kedinginan atau marah.



Gambar V: **Kucing sedang marah**
(Sumber: <http://wawashahab.blogspot.com>)

f. Gaya Berburu Kucing

Sebagai hewan karnivora yang lincah kucing memiliki cara berburu yang mengandalkan kecepatan gerakan tubuh. Untuk mendekat ke buruannya kucing terlebih dahulu mengendap-endap dengan gerakan yang sangat halus, setelah buruan sudah dalam jangkauannya kucing akan menerkam mangsa dengan mencengkeram menggunakan cakarnya.

Kucing berburu hewan-hewan kecil seperti tikus, burung, katak, cicak, dan serangga-serangga kecil. Kucing tidak langsung membunuh mangsanya tetapi mangsa seolah-olah dipermainkan dahulu sebelum disantap, hal ini biasanya digunakan induk kucing untuk melatih kemampuan berburu anak-anaknya.

g. Menyayangi Anaknya dan Kawanannya

Kucing memang terkenal hewan yang soliter (penyendiri) tetapi kucing bisa membentuk kawanan yang tanpa saling menyerang antar anggota kelompoknya, pejantan muda bahkan sering mengajak bermain anak kucing dari beberapa induk yang berbeda. Untuk kucing betina rumahan ikatan induk dan anak masih terjalin walaupun induknya sudah melahirkan anak yang berikutnya.



Gambar VI: **Induk kucing dan anaknya**
Sumber: <http://riewriew.wordpress.com/>

D. Tinjauan Pakaian

1. Fungsi Pakaian

Pakaian pada umumnya berfungsi sebagai pelindung tubuh, pakaian terdiri dari busana pokok, milineris (sepatu, tas, dompet, kacamata, dll), aksesoris (cincin, kalung, brooch, dll), sekaligus tata riasnya (rias wajah, rambut dan tubuh).

Pakaian dalam masyarakat yang berperadaban maju memiliki beberapa fungsi yang ditinjau dari berbagai aspek seperti aspek fisik, normatis, estetis, dan simbolis. Menurut Hasanudin (2001: 117), aspek fisik pakaian berhubungan dengan materi pakaian dan badan. Pakaian berfungsi sebagai pelindung badan, yang memberikan rasa enak dan kenyamanan pada badan.

Fungsi pakaian berdasarkan aspek normatif berdasarkan aturan yang terbentuk dalam suatu masyarakat, hal ini berkaitan dengan rasa kesopanan yang kemudian melahirkan cara dan aturan berpakaian. Jadi fungsi pakaian berdasarkan aspek normatif adalah sebagai sarana untuk menjaga norma dalam bermasyarakat

Fungsi pakaian berdasarkan aspek estetis berkaitan dengan nilai-nilai keindahan. Selain sebagai pelindung tubuh pakaian juga sebagai penambah keindahan pada pemakainya. Perspektif tentang keindahan pakaian juga dipengaruhi oleh budaya, adat, dan selera sehingga melahirkan berbagai macam jenis pakaian yang masih terus berkembang sampai saat ini.

Fungsi pakaian berdasarkan aspek simbolis adalah sebagai perlambang yang biasanya menunjukkan lambang kedaerahan, lambang keyakinan, lambang status sosial, dan sebagainya.

2. Pakaian Atas (*Bodice*)

Pakaian atas adalah pakaian untuk menutupi bagian tubuh atas yakni dari bahu hingga pinggul atau lebih dari pinggul. Pakaian atas biasa digunakan bersama dengan pakaian bawah. Perkembangan mode pakaian yang sangat pesat melahirkan berbagai jenis pakaian atas, tidak hanya sekedar kemeja dan kaos. Beberapa jenis pakaian atas termasuk dalam jenis gaun, tetapi karena ukurannya pendek dan memerlukan pakaian bawah, dalam tulisan ini dimasukkan ke dalam jenis pakaian atas, yaitu sebagai berikut :

a. *Tunic* (Tunik)

Tunik (*Tunic*) termasuk dalam gaun pendek yang berasal dari Yunani dan Romawi kuno dengan desain tanpa lengan dan memiliki krah berdiri. Dalam Poespo (2000: 58) disebutkan bahwa, *Tunic* adalah pakaian yang lurus seperti selongsong (tubular), dan kini telah diadaptasi untuk banyak kegiatan. Tunik saat ini mempunyai banyak variasi seperti tunik panjang, tunik pendek, tunik berlengan, tunik berikat pinggang, tunik berkrah sanghai, dan lain sebagainya.

b. *Carolle Line* (Blus Wanita)

Carolle Line merupakan pakaian atas (*bodice*) yang biasa dipasangkan dengan rok bawahan yang besar dan mengembang. Poespo (2000: 11) menyebutkan, “Bagian badan atas (*bodice*) dikonstruksi sangat pas kencang untuk menonjolkan bentuk dada serta menyempitkan pinggang”. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa *Carolle Line* memiliki potongan pinggang yang ramping sehingga menonjolkan lekuk tubuh bagian atas.

3. Pakaian Bawah

Yang dimaksud dengan pakaian bawahan adalah pakaian yang dikenakan di tubuh bagian bawah, mulai dari pinggang sampai ke ujung kaki. Pakaian bawahan bisa berupa rok atau celana. Rok mengelilingi bagian tubuh bawah tanpa ada sekat di antara kedua kaki, sedangkan celana menutup bagian tubuh bawah dengan mengelilingi masing-masing kaki pemakainya. Seperti yang disebutkan Poespo (2000: 1), *trousers* (bahasa Inggris untuk celana), adalah pakaian luar yang menutupi badan dari pinggang sampai ke mata kaki dalam dua bagian kaki yang terpisah. Berikut ini adalah beberapa jenis rok dan celana wanita :

a. *A Line Skirt* (Rok Berbentuk Huruf A)

Yang dimaksud dengan *A Line* adalah tampilan pakaian yang membentuk huruf A, seperti segitiga yaitu bagian bawah mengembang dengan bagian atas yang kecil. Deskripsi *A Line* menurut Poespo (2000: 5), tampilannya membentuk garis huruf “A” atau sebuah rok bawah (*skirt*) yang mengembangkan dari garis dada ataupun dari garis pinggang dengan membentuk dua sisi segitiga sehingga menyerupai huruf “A”. Rok dengan model *A Line* merupakan pengembangan dari gaun *A Line* yang dirancang oleh Christian Dior tahun 1955. Bentuknya yang simpel dan longgar cocok dikenakan sebagai berpakaian musim semi dan musim panas.

b. *Bloomers Pants* (Celana Balon)

Bloomers Pants dirancang oleh Amelia Bloomers pada tahun 1850 di New York Amerika. Celana ini terinspirasi dari pakaian tradisional dari Turki

yang menggabungkan rok dan celana sehingga menciptakan celana yang menggelembung seperti rok. Menurut Poespo (2000: 11), *Bloomers* dilukiskan sebagai sesuatu yang longgar, berpakaian serupa celana yang dikerut pada beberapa titik antara lutut dan mata kaki, serta dikenakan di bawah rok panjang. Jadi *Bloomers Pants* termasuk jenis celana pendek yang dikenakan sebagai celana dalam pada saat memakai rok panjang.

c. *Harem Pants* (Celana Kerutan)

Menurut Poespo (2000: 31), *Harem Pants* adalah celana atau rok yang terbagi, bentuknya penuh sepanjang mata kaki berdasarkan pada celana yang biasa dipakai oleh wanita-wanita Turki. Biasanya model celana ini diplot atau dikerutkan pada sebuah ban di mata kaki. *Harem Pants* bersifat longgar dan menggelembung seperti *Bloomers Pants*, tetapi celana ini langsung dikenakan tanpa ditutup dengan rok. Desain celana ini dibuat longgar karena pengaruh dari budaya Islam di Turki yang melarang berpakaian ketat atau pakaian yang memperlihatkan lekuk tubuh.

4. *Dress* (Gaun)

Pakaian yang memiliki bagian atas dan bagian bawah dapat disebut gaun, seperti yang disebutkan dalam Poespo (2000: 1) bahwa gaun adalah sepotong pakaian yang mempunyai bagian badan atas (*bodice*) dan rok bawah (*skirt*). Jadi gaun merupakan pakaian yang terdiri dari dua bagian pakaian atas dan pakaian bawah, dapat pula berupa pakaian terusan yang menutup bagian tubuh atas sampai bagian tubuh bawah. Jenis gaun sangatlah beragam antara lain sebagai berikut:

a. Coat Dress (Gaun Berbentuk Mantel)

Desain *Coat Dress* memang identik dengan pakaian militer atau tentara pada Perang Dunia I. Nama lain gaun ini adalah *Coat Trock* atau *Robe Manteau*. Dalam Poespo (2000: 17) disebutkan, berpakaian ini terdiri atas satu bagian (*one piece*), berlengan baju panjang, dan merupakan berpakaian *tailored* memakai garis desain mantel tetapi dalam bentuk sebuah gaun. Pakaian ini mempunyai bagian bahu yang tegas seperti jas sehingga terkesan maskulin, tetapi diimbangi dengan lekukan pinggang yang biasanya dilengkapi dengan sabuk berukuran besar.

b. Princess Line Dress (Gaun Santai untuk Remaja Putri)

Princess Line memiliki bagian bawahnya yang mengembang bebas, hanya saja pakaian ini lebih sempit di bagian atasnya sehingga potongannya hampir mirip dengan *A Line Dress*. Dalam Poespo (2000: 44) disebutkan, pakaian bergaris jahit langsing ini dihasilkan dengan membuat berpakaian tanpa jahitan potongan pinggang (gaun terusan). Dengan bagian bagian atas yang langsing dan bagian bawah mengembang, pakaian ini terkesan mewah sehingga disebut *Princess Line*.

c. Corselet Dress (Gaun Berkorselet)

Corselet merupakan pelengkap pakaian semacam sabuk berukuran besar yang berguna untuk membentuk lekuk tubuh agar lebih menonjol. Jadi *Corselet Dress* merupakan gaun yang dilengkapi dengan sabuk sehingga mengesankan tubuh yang ramping. Hal ini ditunjukkan dalam Poespo (2000: 18), *Corselet dress* adalah sebuah gaun yang mempunyai inset “kampuh”/ban lambung yang pas dan

ramping (*fitted midriff section*). Model berpakaian ini memberi kesan berpenampilan muda dan langsing. Nama lain jenis gaun ini adalah *Midriff dress*.

d. *H Line Dress* (Gaun Menyerupai Huruf H)

H Line merupakan gaun dengan bentuk seperti huruf H pada bagian leher dan pada bagian depan gaun yang dilengkapi dengan sabuk. *H Line* adalah gaun yang dirancang oleh Christian Dior pada tahun 1954. Menurut Poespo (2000: 34), model gaun ini mendorong bentuk garis dada setinggi-tingginya serta menjatuhkan garis pinggang yang sampai ke atas panggul. Selanjutnya dibuat penyekat melintang seperti bentuk huruf “H” dengan ikat pinggang atau sabuk.

e. *Shirtwaist Dress* (Kemeja Panjang untuk Wanita)

Shirtwaist memiliki bentuk seperti kemeja pria tetapi memiliki bagian bawah panjang seperti rok. Menurut Poespo (2000: 51):

Shirtwaist memiliki bukaan depan, bisa tanpa krah atau krah kemeja dengan penegak (*shirt collar*) maupun krah kemeja *sport* (*open collar*), memakai *yoke* (potongan pundak), merupakan berpakaian terusan atau atasan (*bodice*), yang disambung dengan rok bawahannya, bisa lurus (*straight*), melebar (*flared*), pias (*gored*), berploi atau dikerut.

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa pakaian ini merupakan pakaian formal karena memiliki bentuk seperti kemeja sehingga bisa dikenakan untuk pakaian bekerja, rapat atau kuliah.

f. *Sun Dress* (Gaun Musim Panas)

Sun Dress berarti gaun untuk musim panas (*sun* = matahari). Menurut Poespo (2000: 52), gaun ini bisa digolongkan sebagai berpakaian santai di musim panas, menampilkan rancangan yang sederhana, kebanyakan terlihat tanpa lengan ataupun pundak *camisole*. Jadi *Sun Dress* termasuk dalam berpakaian non-formal

yang biasa dikenakan untuk rekreasi, sehingga bahan yang digunakan adalah bahan yang nyaman dikenakan.

5. Jacket (Jaket)

Jaket merupakan salah satu jenis pakaian yang berfungsi untuk melindungi dari kondisi cuaca sehingga jaket dikenakan di bagian paling luar dari pakaian lainnya. Menurut Poespo (2001: 1), *Jacket (Sakka, Jerman)*, adalah mantel pendek telangkup tunggal (*single breasted*) atau telangkup dobel (*double breasted*) untuk pria. Namun saat ini jaket sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat, dengan beragam desain dan variasi bahannya, jaket menjadi pakaian yang bisa dikenakan dalam berbagai situasi. Ada berbagai macam jenis jaket antara lain sebagai berikut:

a. Blazer Jacket (Jaket Blazer)

Blazer merupakan jaket yang desainnya mirip jas, perbedaannya jas hanya dikenakan pada acara-acara formal sedangkan *blazer* dikenakan di acara non formal. *Blazer* memiliki banyak variasi bahan maupun modelnya seperti *blazer* untuk wanita yang beraneka macam warna dan motif bahannya. Poespo (2001: 8) menyatakan bahwa:

Bazer Jacket adalah sebuah jaket ringan, umumnya model telangkup tunggal (*single breasted*), aslinya terbuat dari bahan *flannel*, motif bergaris-garis atau polos, kadang-kadang dipinggiri dengan *bisban* kontras (*contrast binding*), serta berkancing metal (logam). Garis leher cardigan biasanya juga dipergunakan pada *blazer* ini dan bersaku tempel (*patch pockets*).

Dari pengertian di atas menandakan bahwa jenis jaket ini lebih fleksibel bila dikenakan, artinya lebih bebas dipadukan dengan pakaian lainnya. *Blazer jacket* memiliki potongan bahu yang lebar sehingga terkesan maskulin.

b. *Bolero Jacket* (Jaket Bolero)

Sebagai pakaian pelindung dari cuaca tidak selalu terbuat dari bahan tebal dan berukuran besar, seperti bolero jacket ini merupakan jaket berbahan tipis dan panjangnya hanya setengah dari panjang jaket normal. Walaupun demikian jaket ini tetap mampu melindungi tubuh dari sengatan matahari, dengan bahannya yang tipis jaket ini mampu menstabilkan suhu tubuh sehingga cocok dikeakan di cuaca tropis. Untuk lebih jelasnya, Poespo (2001: 10) menyatakan bahwa *Bolero Jacket* adalah:

... jaket pendek atau seolah-olah sebuah jaket yang panjangnya berakhir di atas pinggang dan mempunyai garis kurve (lengkung) dari tengah depan ke samping. *Bolero* adalah bagian daripada pakaian penduduk asli (*native costume*) yang biasa dipakai pada banyak daerah-daerah bagian Eropa.

Pengertian di atas menjelaskan bahwa *Bolero Jacket* merupakan jaket yang memiliki potongan badan setengah dari jaket pada umumnya. Jaket ini cocok untuk wanita karena panjangnya yang hanya sampai pinggang akan menonjolkan lekukan tubuh sehingga menambah kesan feminim dan seksi.

E. Tinjauan Wanita Usia Remaja

Wanita merupakan sebutan untuk manusia berjenis kelamin perempuan yang merupakan lawan dari laki-laki. Dalam Alwi (2002: 856) disebutkan, perempuan adalah orang (manusia) yang mempunyai puka, dapat menstruasi, hamil, melahirkan anak dan menyusui. Jadi wanita atau perempuan adalah manusia yang memiliki ciri antara lain memiliki payudara, memiliki rahim dan saluran telur.

Sedangkan istilah remaja, menurut Izzanty (2008: 123), kata remaja diterjemahkan dari kata dalam bahasa Inggris *adolescence* atau *adolecere* (bahasa Latin) yang berarti tumbuh atau tumbuh untuk masak, menjadi dewasa. Jadi remaja merupakan suatu tahapan dalam proses perkembangan manusia sesudah masa kanak-kanak dan sebelum masa dewasa.

Masa ini sangat menarik untuk dibicarakan karena merupakan masa transisi sehingga remaja sudah tidak memiliki sifat kanak-kanak tetapi juga belum bersifat dewasa. Menurut Yusuf (2000: 184), masa remaja ini meliputi (a) remaja awal: 12-15 tahun; (b) remaja madya: 15-18 tahun, dan (c) remaja akhir: 19-22 tahun. Jadi yang dimaksud remaja adalah manusia yang berusia antara 12-22 tahun yang terbagi menjadi tiga fase yaitu remaja awal, remaja madya dan remaja akhir.

Pada masa remaja terjadi perubahan fisik dan mental yang sangat pesat, seperti yang dikemukakan Hurlock dalam Izzanty (2008: 124), perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat menimbulkan penyesuaian mental dan membentuk sikap, nilai dan minat baru. Hal ini menyebabkan remaja selalu mendambakan identitas diri sehingga tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal. Mereka selalu ingin berbeda dari yang lainnya sehingga mencari hal yang unik.

Dari dua pengertian di atas dapat diketahui bahwa yang dimaksud dengan wanita usia remaja adalah perempuan dengan usia 12 tahun sampai 22 tahun yang terbagi menjadi tiga fase yaitu wanita remaja awal, wanita remaja madya, dan wanita remaja akhir.

F. Tinjauan Desain

1. Pengertian Desain

Kata desain berasal dari bahasa Inggris “*design*” dan bahasa Italia “*designo*” yang berarti merancang. Pengertian desain menurut *Encyclopedia Blizzantynica* yang disebutkan dalam Sachari (2005: 7) adalah sebagai berikut:

Desain merupakan susunan garis atau bentuk yang menyempurnakan rencana kerja “seni” dengan memberi penekanan khusus pada aspek proporsi, struktur, gerak, dan keindahan secara terpadu, identik dengan pengertian komposisi yang berlaku pada berbagai cabang seni, meskipun secara khusus kerap dikaji sebagai “seni terapan”

Sedangkan pengertian desain menurut pendapat Sulchan (2011: 2) adalah:

Salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud, desain adalah produk dan nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu. Sebagai produk kebudayaan, desain tidak terlepas dari fenomena kebudayaan yang lain selain tidak terlepas dari sistem nilai-nilai yang sifatnya abstrak dan spiritual, desain selalu terkait dengan sistem ekonomi, dan sistem sosial.

Dari pendapat diatas dapat diketahui bahwa desain adalah rancangan manusia yang bersifat inovatif, kreatif, dan masih memanfaatkan unsur budaya. Desain tersusun dari elemen-elemen visual yang terwujud dalam bentuk karya.

2. Unsur-unsur Desain

Desain dalam wujud suatu karya atau benda nyata pastilah dapat dilihat dengan mata sehingga bisa diamati unsur visualnya. Berikut ini adalah unsur-unsur desain yang biasa terdapat dalam karya batik :

a. Titik

Titik merupakan salah satu unsur visual yang paling kecil. Menurut Purnomo (2004: 4), titik tidak mempunyai arah dan panjang namun bisa

mempunyai bentuk bulat, oval, segitiga, segiempat, dan sebagainya. Walaupun bentuknya sangat sederhana, titik merupakan unsur dekoratif yang bernilai tinggi dalam karya seni, misalnya titik pada batik yang disebut *cecek*.

b. Garis

Pengertian garis menurut Purnomo (2004: 6), merupakan suatu goresan yang memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah, garis juga merupakan batas dari suatu benda, bidang dan ruang. Pada batik, garis biasa digunakan sebagai pemisahan antar motif dan sebagai isen-isen batik.

c. Bentuk

Bentuk juga memiliki dimensi arah seperti garis, yang membedakan adalah bentuk juga memiliki lebar. Menurut Andreas Halim dalam Purnomo (2004: 14), bentuk ialah bangun, wujud, dan rupanya (ragamnya) istilah bentuk itu sendiri dalam bahasa Inggris diartikan sebagai *form* dan *shape*.

d. Warna

Pengertian warna dalam ilmu fisika berarti kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Menurut ilmu bahan warna adalah berupa zat warna atau pigmen. Sedangkan menurut Poerwadarminta dalam Purnomo (2004: 27), warna adalah corak seperti merah, putih, hijau dan sebagainya.

Dalam warna memiliki beberapa istilah seperti *hue*, *value* dan *intensity*. Di bagian lain dalam Purnomo (2004: 28) disebutkan bahwa *hue* adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna. Berdasarkan *hue*-nya, warna dapat dibagi menjadi lima kelas yaitu warna primer (merah, kuning, biru), warna sekunder (percampuran dari warna primer), warna intermedier

(percampuran warna primer dengan warna komplementer), warna tersier (percampuran warna primer dan sekunder), dan warna kuartier (percampuran warna primer dengan tersier dan warna sekunder dengan tersier).

Sedangkan *Value* menurut Purnomo (2004: 31), merupakan gelap terangnya warna, dimulai dari warna tergelap (*low value*) yaitu hitam sampai warna terang (*high value*) yaitu putih. Sedangkan *Intensity* adalah cerah suramnya warna atau kualitas dari suatu warna yang memungkinkan kesan panas, dingin, menyolok, kelam, sopan, dan sebagainya.

e. Ruang

Dalam Purnomo (2004: 37) disebutkan bahwa ruang memiliki sifat seperti garis yaitu memiliki arah, panjang dan lebar, tetapi memiliki dimensi tambahan yaitu kedalaman. Ruang bisa berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Pada motif batik tradisional unsur ruang jarang ditemui tetapi pada motif batik modern sering dijumpai unsur ruang walaupun hanya dua dimensi saja.

f. Tekstur

Pengertian tekstur menurut Purnomo (2004: 51), bisa diartikan sebagai nilai raba suatu permukaan benda baik nyata maupun semu. Tekstur nyata bisa dilihat dengan mata dan dirasakan melalui rabaan, hasilnya bisa terasa kasar, halus, licin, keras atau lunak. Sedangkan tekstur semu hanya bisa dilihat dengan mata tidak bisa dirasakan kasar dan halus karena hanya berupa ilusi visual. Pada batik, tekstur semu dapat diciptakan dengan parafin yang menghasilkan efek retakan serta dengan isen-isen “cecek” yang memberikan kesan kasar.

3. Prinsip-prinsip Desain

Untuk mencapai keindahan pada desain perlu adanya pengorganisasian dari unsur-unsur visualnya yang sering disebut sebagai “komposisi”. Dalam penyusunan unsur-unsur digunakan prinsip-prinsip tertentu sebagai berikut:

a. Kontras (*Contras*)

Kontras adalah perbedaan yang sangat menyolok sehingga menghasilkan suatu daya tarik tertentu. Misalnya gelap terang, besar kecil, kasar halus, dan sebagainya. Dalam Purnomo (2004: 53) disebutkan bahwa bila tidak ada kontras maka karya akan terlihat membosankan, tetapi bila hanya terjadi kontras saja maka akan timbul kontradiksi. Maka perlu adanya transisi untuk mendamaikan kontras tersebut agar terjadi keseimbangan, misalnya pemberian batas warna netral (putih atau hitam) pada warna merah dan hijau.

b. Irama (*Rhytme*)

Irama menurut Purnomo (2004: 54) adalah suatu pengulangan yang terus-menerus dan teratur dari suatu unsur. Misalnya pengulangan bentuk-bentuk yang sama, pengulangan bentuk berbeda dengan pergantian secara teratur, pengulangan ukuran, pengulangan garis, dan sebagainya.

c. Klimaks (*Climax*)

Menurut Purnomo (2004: 54), klimaks adalah fokus dari suatu susunan atau sebagai suatu pusat perhatian (*center of interest*) dari elemen-elemen yang membangunnya. Klimaks dapat diciptakan dengan cara menggerombolkan obyeknya, menggunakan kontras warna, dan dengan cara lain yang memberikan perbedaan dari obyek lainnya.

d. Keseimbangan (*Balance*)

Balans adalah keseimbangan yang berarti tidak berat sebelah. Ada dua jenis balans yaitu balans formal dan balans informal. Menurut Purnomo (2004: 55), balans formal disebut juga balans bisimetris (*bisymmetrical balance*), karena obyek-obyeknya pada tiap sisi sama dari pusatnya. Sedangkan balans informal (*asymmetrical balance*) apabila obyek-obyek ditempatkan pada jarak yang berbeda-beda dari pusat sesuai dengan berat ringannya.

e. Proporsi (*Proportion*)

Dalam Purnomo (2004: 56) disebutkan bahwa proporsi berasal dari kata *proportional* yang berarti sebanding. Untuk mencapai bentuk yang *proportional* harus memperhatikan susunannya, besar kecilnya dan ukuran yang tepat.

f. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan menurut Purnomo (2004: 58) adalah penyusunan atau pengorganisasian dari unsur-unsur visual menjadi satu karya yang harmonis. Kunci menyusun elemen-elemen seni untuk mencapai kesatuan adalah kontras, pengulangan, irama, keseimbangan, dan proporsi yang disusun berdasarkan kepekaan artistis sehingga menghasilkan karya yang berkualitas.

G. Metode Penciptaan Karya

Penciptaan karya batik ini menggunakan dua jenis metode yaitu metode eksplorasi dan metode eksperimen yang akan dibahas pada sub bab berikut ini.

a. Metode Eksplorasi

Eksplorasi merupakan suatu kegiatan untuk mencari referensi atau sumber obyek yang akan dikaji. Sedangkan eksplorasi dalam seni bisa diartikan

sebagai kegiatan untuk mencari informasi tentang sumber inspirasi sebelum menciptakan suatu karya nyata. Menurut Putra (78: 2011), eksplorasi merupakan metode untuk memproses desain yang diperlukan untuk menciptakan produk baru.

Tahap eksplorasi diawali dengan mencari referensi tentang obyek yang akan diamati kemudian melakukan pengamatan obyek secara mendalam sehingga memunculkan suatu pemahaman atau konsep. Dalam penciptaan motif batik, kegiatan ini dilakukan dengan cara mencari informasi dan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan kucing sehingga menghasilkan konsep motif kucing yang menjadi dasar pengolahan karya tahap selanjutnya.

b. Metode Eksperimen

Eksperimen berarti mencoba, dalam hal penciptaan karya seni, seniman sering melakukan hal-hal baru yang untuk meningkatkan nilai estetis dan daya tarik karya yang diciptakan. Menurut Krathwohl dalam Supriadi (2011: 166), eksperimen biasanya disebut *treatment* dalam suatu situasi dengan tujuan untuk mencapai hasil atau perubahan tertentu. Jadi kegiatan eksperimen dalam seni dapat diartikan sebagai suatu proses mencoba berbagai kemungkinan-kemungkinan yang akan memberikan perubahan pada karya sehingga menghasilkan berbagai pilihan alternatif yang akan diwujudkan menjadi karya nyata. Dalam penciptaan karya ini, metode eksperimen digunakan pada saat membuat berbagai sket alternatif motif dan sket alternatif bentuk pakaian, kemudian sket tersebut dipilih untuk direalisasikan menjadi karya nyata.

H. Kerangka Berfikir

Kucing memiliki ciri fisik yang khas yang membedakan dengan jenis hewan lainnya sehingga sangat menarik untuk digubah menjadi motif batik. Selain itu kucing juga memiliki perilaku dan kebiasaan yang sangat unik sehingga akan menambah nilai estetis pada motif yang diciptakan.

Penciptaan motif ini dimulai dari tahap eksplorasi dan eksperimen, yaitu tahap mencari segala informasi tentang kucing dan tahap mencoba kemungkinan-kemungkinan desain yang akan dipilih menjadi desain final. Hal ini dilakukan dengan membuat sket-sket alternatif desain motif dan desain pakaian, kemudian sket dipilih lalu diolah menjadi motif yang siap dibatik dan desain pakaian yang akan dijahit.

Setelah tahap desain selesai, proses selanjutnya adalah pembatikan yang meliputi pengolahan kain, pemolaan, pemalaman, pencelupan, dan pelorodan. Karena tema motif dan desain pakaiannya cenderung ke arah modern, motif batik ini didesain dengan kesan klasik, rumit, dan tradisional sehingga tidak menghilangkan karakter batik.

Tahap selanjutnya adalah penjahitan kain batik menjadi pakaian wanita usia remaja yang meliputi pakaian atas, gaun, jaket, dan pakaian bawah. Desain pakaian yang dibuat juga disesuaikan dengan usia remaja yang dibagi menjadi remaja awal, remaja madya, dan remaja akhir.

I. Dasar Pemikiran Penciptaan

1. Aspek Fungsi

Aspek fungsi berkaitan dengan tujuan dalam penciptaan produk. Jadi setiap produk memiliki tujuan dan fungsi masing-masing, seperti penciptaan motif kucing ini khusus diterapkan pada pakaian wanita usia remaja. Pakaian tersebut meliputi pakaian atas, pakaian bawah, pakaian pelindung dan gaun.

Jenis pakaian atas yang akan dibuat antara lain *carolle line* dan *tunic* yang berfungsi sebagai pakaian resmi (formal). Pakaian bawah dipilih jenis *a line skirt*, *harem pants*, dan *bloomers pants* yang berfungsi sebagai pakaian bawah untuk bersantai. Sedangkan untuk pakaian pelindung (jaket) akan dipilih jenis jaket *bolero* dan *blazer*. Untuk gaun akan dipilih jenis gaun untuk acara santai dan gaun untuk acara resmi. Gaun santai yang dipilih adalah *princess line* dan *sun dress*, sedangkan gaun untuk acara resmi antara lain *corselet dress*, *h line dress*, *shirtwaist dress*, dan *coat dress*.

2. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan aspek yang menyangkut kondisi psikologis dan fisiologi manusia. Aspek ini meliputi kenyamanan dan keamanan pemakai suatu produk.

a. Kenyamanan

Karya ini dibuat menggunakan bahan yang berkualitas untuk meningkatkan kenyamanan pada saat proses penciptaan maupun pada saat hasil akhir karya ini digunakan. Bahan yang digunakan antara lain kain katun jenis primisima. Bahan katun primisima dipilih karena seratnya lebih padat, mudah

menyerap malam, dan mudah menyerap warna sehingga memudahkan dalam proses pembatikan, selain itu katun ini sangat lembut di kulit dan tidak panas sehingga lebih nyaman saat dikenakan.

b. Keamanan

Dalam sebuah produk keamanan pembuat, keamanan pemakai dan keamanan produk juga perlu diperhatikan. Untuk keamanan pembuat, dalam proses penciptaan karya penggunaan alat dan bahan yang sesuai dengan porsinya masing-masing. Selain itu untuk hal-hal yang membahayakan misalnya pada saat proses pencelupan dan pelorodan, diperlukan alat tambahan sebagai pelindung. Antara lain sarung tangan untuk melindungi kulit tangan dari zat berbahaya pewarna batik dan saringan yang digunakan sebagai pengambil kain pada saat perebusan.

Keamanan pemakai dapat diwujudkan dengan pemilihan bahan yang nyaman digunakan, seperti menggunakan bahan katun seperti yang telah disebutkan di atas. Serta perwujudan produk akhir berupa pakaian sesuai dengan ukuran standar, misalnya ukuran *S (small)*, *M (medium)*, *L (large)*, dan *XL (ekstra large)*. Selain itu pemilihan desain pakaian juga disesuaikan dengan karakter remaja sesuai usianya sehingga pakaian ini tetap cocok dan nyaman bila dikenakan. Untuk remaja awal usia 12-15 tahun, desain pakaian yang dibuat cenderung lebih bersifat unik, kekanak-kanakan, ceria, dan penuh warna. Untuk remaja madya usia 15-18 tahun, desain pakaiannya lebih menonjolkan kesan rapi, sopan, kalem, tetapi tetap unik dan tetap mempertahankan kesan remaja. Sedangkan untuk remaja akhir dengan usia 18-22 tahun, desain pakaiannya lebih

bersifat dewasa, anggun, rapi, dan sopan.

Keamanan produk berkaitan dengan proses, alat dan bahan baku saat pembuatan. Untuk mewujudkan produk yang berkualitas tentunya harus dengan tata cara pembuatan yang benar. Selain itu pemilihan kualitas dan kuantitas bahan baku juga turut mempengaruhi hasil setiap produk. Salah satu contoh pemilihan bahan dari segi kualitas adalah pemilihan naphthol sebagai pewarna batik, naphthol dipilih karena lebih praktis dan mudah digunakan. Warna naphthol lebih terkesan kalem dibanding warna remasol dan indigosol, sehingga kesan batik tulis tradisional tidak akan hilang walaupun motif yang digunakan adalah motif modern. Resiko penggunaan naphthol juga lebih sedikit dibanding menggunakan pewarna jenis lainnya, misalnya penggunaan naphthol pada motif yang luas akan lebih rata dan tidak mudah pudar dibanding pewarnaan dengan menggunakan remasol. Tingkat kerusakan kain dan motif akan lebih sedikit karena zat kimia naphthol tidak terlalu keras bila dibandingkan dengan indigosol yang menggunakan zat kimia HCl dalam proses pewarnaannya.

Sedangkan pertimbangan bahan secara kuantitas contohnya dengan penentuan ukuran motif dan kain yang akan diterapkan untuk membuat pakaian. Ukuran motif harus disesuaikan dengan lebar kain sehingga saat penjahitan, motif tidak terpotong dan bisa ditempatkan secara tepat. Untuk ukuran kain juga harus disesuaikan dengan jenis pakaian yang akan dibuat untuk mencegah kekurangan dan kelebihan bahan. Misalnya untuk membuat *bolero*, *harem pants* dan *bloomers pants*, masing-masing menggunakan kain selebar 1,5 meter. Untuk membuat *tunic*, *princess line*, *carolle line*, *a line skirt*, *blazer*, *coat dress* dan *sun*

dress, masing-masing membutuhkan 2 meter kain. Untuk membuat *h line dress*, *shirtwaist dress* dan *corselet dress* masing-masing membutuhkan kain selebar 2,5 meter kain.

3. Aspek Proses

Aspek proses merupakan tahapan penciptaan suatu karya. Dalam penciptaan karya ini melalui beberapa proses antara lain sebagai berikut:

- 1) Mendesain motif.
- 2) Persiapan alat dan bahan untuk membatik.
- 3) Pembuatan pola pada kain berdasarkan desain yang sudah dibuat.
- 4) Pembatikan

Tahap pemberian malam (mencanting) tergantung banyaknya warna yang akan digunakan. Untuk batik dua warna dilakukan dua kali penyantingan, untuk batik tiga warna dilakukan tiga kali penyantingan.

- 5) Pewarnaan menggunakan teknik celup (naphthol)

Banyaknya pencelupan juga disesuaikan dengan banyaknya warna yang digunakan. Untuk batik dua warna dilakukan dua kali penyelupan, untuk batik tiga warna dilakukan tiga kali penyelupan.

- 6) Pelorodan
- 7) Finishing (penjahitan)

4. Aspek Estetis

Aspek estetis berkaitan dengan keindahan suatu produk. Menurut Sachari (1986: 87), desain itu harus sedemikian rupa menarik, sehingga bisa menimbulkan kenikmatan estetis. Dalam produk pakaian batik ini tentu saja

mempertimbangkan nilai estetikanya yang dapat diamati melalui motif, warna, dan desain pakaiannya.

a. Motif

Motif utama dalam karya ini adalah kucing dengan berbagai bentuk dan gaya, misalnya kucing sedang bermain, kucing sedang melompat, memanjat, makan dan sebagainya. Motif kucing termasuk motif fauna, namun dalam penempatannya motif ini ada yang disusun secara geometris, disusun secara horisontal, vertikal, diagonal, dan ada yang ditebar memenuhi kainnya.

Selain motif utama terdapat motif pendukung dan isen-isen. Motif pendukung yang digunakan antara lain motif gubahan bentuk mata kucing, bulu kucing, kumis kucing, kuku kucing, makanan kucing (ikan dan tikus), *hair ball*, mainan kucing (bola dan tali), dan telapak kaki kucing. Sedangkan isen-isen yang digunakan antara lain cecek, cecek-pitu, upan-upan, cecek-sawut, rambutan, cacah gori, uceng, dan tritis.

b. Warna

Warna batik yang dipilih terdiri dari berbagai paduan warna, antara lain paduan warna-warna panas, warna-warna dingin, warna panas dan dingin, serta warna bergradasi. Paduan warna yang digunakan juga disesuaikan dengan jenis pakaiannya, misalnya warna-warna cerah akan diterapkan pada pakaian untuk acara non formal, seperti warna oranye dan coklat untuk *princess line*, warna merah muda dan ungu muda untuk *sun dress*, serta warna kuning dan oranye untuk *bolero* yang dipasangkan dengan *h line dress*.

Sedangkan warna yang terkesan kalem digunakan pada pakaian untuk acara formal dan untuk pakaian bawahan. Misalnya paduan warna merah muda, coklat muda dan coklat tua untuk *tunic*, warna biru dan coklat tua untuk *coat dress*, warna gradasi ungu untuk *shirtwaist dress*, warna biru muda dan biru tua untuk *corselet dress*, warna kuning dan biru dongker untuk *carolle line*, warna coklat tua dan coklat muda untuk *blazers jacket*, warna oranye dan biru dongker untuk *bloomers pants*, coklat tua untuk *a line skirt*, dan warna merah dan coklat tua untuk *harem pants*.

c. Desain Pakaian

Desain pakaian pada karya ini juga disesuaikan dengan selera pakaian untuk remaja putri yang cenderung memilih pakaian yang unik dan mengikuti perkembangan zaman. Seperti yang diungkapkan dalam Sachari (1986: 87) bahwa peningkatan citarasa perlu memperhatikan subfaktor antara lain, spirit dan gaya zaman, penyelesaian detail dan finishing, kemungkinan bentuk-bentuk yang sesuai dengan struktur dan karakteristik bahan, serta kombinasi dengan bahan lain. Jadi desain pakaian yang dipilih berdasarkan pertimbangan gaya berpakaian saat ini, desain yang unik dan kombinasi bahan pendukung sebagai penambah nilai estetis.

Jenis pakaian atas yang akan dibuat antara lain, *tunic* yang dilengkapi dengan kain kaca sesuai warna motif, dan *carolle line* yaitu pakaian untuk acara formal dengan desain yang modis.

Untuk gaun akan dibuat beberapa jenis antara lain, *princess line* yang merupakan pakaian santai dengan desain yang sederhana dan longgar, *shirtwaists*

dress yaitu gaun panjang dengan desain seperti kemeja, *coat dress* yaitu gaun dengan desain seperti mantel, *corselet dress* yaitu gaun dengan sabuk besar pada pinggang, *sun dress* untuk pakaian santai yang sederhana sehingga nyaman dikenakan.

Sedangkan untuk jenis jaket antara lain, *blazer jacket* yang merupakan jaket berbahan ringan sehingga nyaman digunakan setiap saat, *h line dress* yaitu gaun panjang tanpa lengan sebagai pasangan dari *bolero jacket*.

Untuk pakaian bawah yaitu *blommers pants* dan *harem pants* yaitu celana yang bagian bawahnya menggelembung, dan terakhir adalah *a line skirt* yaitu rok panjang yang biasanya dipadukan dengan kaos polos (manset) dan kerudung.

5. Aspek Ekonomi

Aspek ekonomi diamati berdasarkan pertimbangan bahan produksi selama proses penciptaan dan sasaran konsumen produk ini sehingga dapat diketahui nilai jual produk ini.

a. Pertimbangan Bahan Produksi

Pertimbangan bahan produksi dalam karya ini dilakukan dengan beberapa cara, antara lain, dalam pembatikan menggunakan jenis malam dengan beberapa kualitas yang berbeda. Pada saat membatik motif menggunakan malam berkualitas bagus yaitu malam carikan, dan pada saat mengeblok menggunakan malam berkualitas rendah dan lebih murah yaitu malam tembokan. Dengan demikian akan didapatkan karya yang tetap berkualitas tetapi dengan biaya produksi yang terjangkau.

Selain itu, proses pelorodan tidak dilakukan satu persatu, tetapi pelorodan dilakukan setelah terkumpul beberapa kain batik yang sudah siap dilorod, hal ini untuk menghemat bahan bakar dan tenaga. Penggunaan bahan bakar juga direncanakan secara cermat, misalnya penggunaan minyak goreng pada kompor untuk membatik. Minyak goreng dipilih karena nyala apinya lebih stabil dan bahan mudah didapatkan. Tetapi harga minyak goreng lebih mahal sehingga minyak yang digunakan adalah minyak goreng curah yang sudah disaring dan dibersihkan dari kotoran yang bercampur minyak.

b. Sasaran Konsumen

Karya ini merupakan produk pakaian batik khusus untuk wanita remaja, remaja cenderung memilih hal-hal yang unik dan berbeda dengan yang lainnya. Dalam hal berpakaian, remaja juga cenderung memilih jenis pakaian yang unik, baik dari segi desain pakaian maupun corak dan motif pakaiannya. Walaupun memilih hal-hal yang unik dalam berpakaian, tetapi remaja cenderung mengikuti gaya berpakaian yang sedang populer, sehingga dibutuhkan suatu jenis pakaian yang unik namun tetap sesuai dengan gaya berpakaian remaja yang sedang populer

Dalam karya ini penyesuaian antara jenis pakaian yang unik dan gaya berpakaian sesuai selera remaja dilakukan dengan cara merancang motif unik dan merancang model pakaian yang sesuai dengan gaya berpakaian yang sedang populer. Keunikan pakaian akan didapat dari desain motifnya yang berbeda dengan motif batik yang sudah ada, yaitu motif kucing. Sedangkan desain pakaiannya disesuaikan dengan gaya berpakaian yang sedang populer saat ini

sehingga produk ini tepat sasaran dan bisa diterima konsumennya yaitu remaja putri.

Motif kucing dipilih karena kucing merupakan hewan yang banyak disukai karena memiliki sifat atau tingkah laku yang unik, memiliki bentuk yang khas sehingga menarik untuk digubah menjadi motif, serta memiliki sejarah yang berhubungan erat dengan manusia sehingga saat ini kucing masih di anggap istimewa.

Batik motif kucing termasuk dalam batik motif modern karena motifnya tidak mengacu pada motif tradisional yang sudah ada. Walaupun menggunakan motif modern tapi pengerjaan batik tetap mempertahankan cara-cara tradisional sehingga karakter batik tetap nampak pada karya ini, misalnya dengan tetap mempertahankan ciri batik yang memiliki motif rumit dan penuh.

Desain motif kucing yang dibuat disesuaikan dengan selera remaja, yaitu dengan menggunakan motif yang dinamis, motif yang disusun dengan berbagai macam posisi, dan menggunakan paduan warna yang disesuaikan dengan desain motif dan desain pakaiannya. Selain didukung oleh bentuk motif yang unik dan warna yang menarik, karya ini juga dikemas dalam rancangan pakaian dengan desain yang sesuai dengan selera remaja putri. Misalnya, berbagai macam gaun atau *dresses* yang akhir-akhir ini sedang banyak digemari, pakaian atas yang disesuaikan dengan aktifitas remaja, pakaian bawah yang unik, serta jaket yang cocok untuk aktifitas sehari-hari remaja putri.

BAB III

VISUALISASI DAN PEMBAHASAN

A. Desain

Setelah melalui tahap eksplorasi atau mencari informasi tentang obyek yang menjadi sumber inspirasi, tahap selanjutnya adalah tahap desain. Tahap ini dilakukan dengan metode eksperimen yang dimulai dengan mencoba dan membuat desain-desain alternatif. Desain alternatif berguna untuk memberikan pertimbangan dan melihat kemungkinan-kemungkinan yang akan muncul dalam karya sehingga dihasilkan karya yang matang dan berkualitas.

Dalam penciptaan karya yang berupa pakaian batik ini melalui dua tahap desain atau perancangan. Rancangan yang pertama pada karya ini adalah motif, jenis motif yang digunakan yaitu motif hewan kucing, yang terdiri dari motif utama, motif pendukung, motif pinggiran atau pembatas dan isen-isen. Penggambaran motif-motif tersebut dengan cara dekoratif dan stilasi.

Motif utama diungkapkan secara dekoratif, menurut Hasanudin (2001: 148), pengungkapan dekoratif ditujukan hanya untuk menonjolkan aspek hias atau aspek keindahan saja. Ada bagian yang diseleksi atau dihilangkan untuk tidak diungkapkan apa adanya. Jadi motif kucing pada karya ini digambarkan secara datar dan menonjolkan sisi kekhasan. Misalnya bagian kaki kucing dibuat seolah-olah bergerigi untuk menunjukkan bahwa kucing memiliki cakar yang tajam, serta kumis kucing yang dibuat seperti sulur sehingga menunjukkan gerak yang dinamis.

Untuk motif pendukung, motif pinggiran dan isen-isen digambarkan secara stilasi, menurut Hasanudin (2001: 151), pengungkapan stilasi adalah

visualisasi bentuk yang menekankan pada gaya atau langgam bentuk. Yang diutamakan dalam stilasi adalah gaya yang berpangkal dari imajinasi seseorang setelah mengamati bentuk.

Jadi penggambaran motif pinggiran dan isen-isen tidak serumit penggambaran pada motif utama, dan lebih mengutamakan penampilan yang menyadarkan imajinasi sehingga dihasilkan bentuk-bentuk imajinatif yang bisa diasosiasikan dengan objeknya, misalnya bentuk bulu kucing diungkapkan dengan garis-garis lengkung, bentuk mata kucing diungkapkan dengan lingkaran bergaris tengah, dan sebagainya.

Rancangan yang kedua adalah rancangan jenis pakaian yang sebagai bentuk akhir atau finishing karya. Jenis pakaian yang dirancang terdiri dari pakaian atas yang meliputi *tunic* dan *carolle line*. Pakaian bawah yang meliputi *bloomers pants*, *harem pant*, dan *a line skirt*. Pakaian panjang atau gaun yang meliputi *princess line*, *h line dress*, *sun dress*, *coat dress*, *corselet dress*, dan *shirtwaist dress*. Serta pakaian pelindung atau jaket yang meliputi *bolero jacket* dan *blazers jacket*.

1. Desain Alternatif Motif Utama

Fungsi dari desain alternatif adalah untuk memberikan pilihan yang paling tepat dalam penciptaan karya, pilihan dapat ditentukan berdasarkan aspek keindahan bentuk, proporsi, keseimbangan dan kesesuaian bila diterapkan menjadi ragam hias. Berikut ini adalah beberapa desain alternatif motif kucing yang akan dikembangkan menjadi desain batik.

a. **Gambar Motif Kucing Duduk**



Gambar VII: **Kucing duduk**
(Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Tabby_cat)

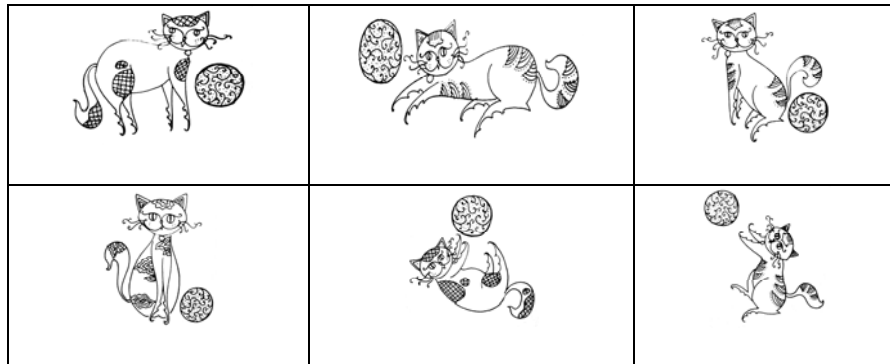


Gambar VIII: **Motif utama kucing duduk**
(Karya: Endah, 2014)

b. **Gambar Motif Kucing Bermain Bola Karet**



Gambar IX: **Kucing bermain bola karet**
(Sumber: <http://tokeklincah.wordpress.com>)



Gambar X: **Kucing bermain bola karet**
(Karya: Endah, 2014)

c. **Gambar Motif Kucing Bersantai**

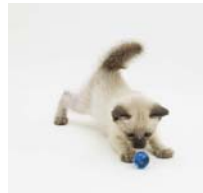


Gambar XI: **Kucing bersantai**
(Sumber: <http://blog.petspyjamas.com>)

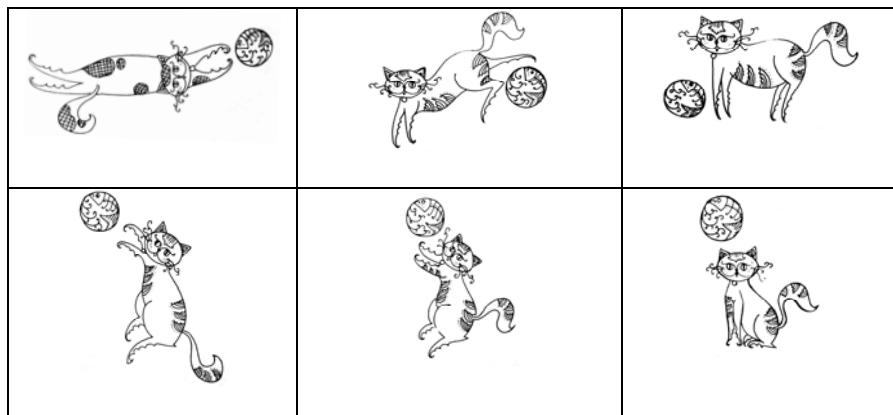


Gambar XII: **Motif utama kucing bersantai**
(Karya: Endah, 2014)

d. **Gambar Motif Kucing Bermain Bola Ikan**



Gambar XIII: **Kucing bermain bola ikan**
(Sumber: <http://tokeklincah.wordpress.com>)



Gambar XIV: **Motif utama kucing bermain bola ikan**
(Karya: Endah, 2014)

e. **Gambar Motif Kucing Bermain Tali**



Gambar XV: **Kucing bermain tali**
(Sumber: <http://cutekitty85.blogspot.com>)

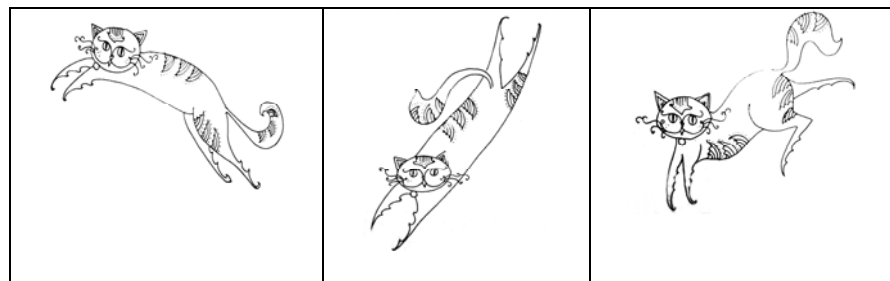


Gambar XVI: **Motif utama kucing bermain tali**
(Karya: Endah, 2014)

f. **Gambar Motif Kucing Melompat**



Gambar XVII: **Kucing melompat**
(Sumber: <http://www.kimballstock.com>)



Gambar XVIII: **Motif utama kucing melompat**
(Karya: Endah, 2014)

g. **Gambar Motif Kucing Berkelahi**



Gambar XIX: **Kucing berkelahi**
(Sumber: <http://www.warrenphotographic.co.uk.>)

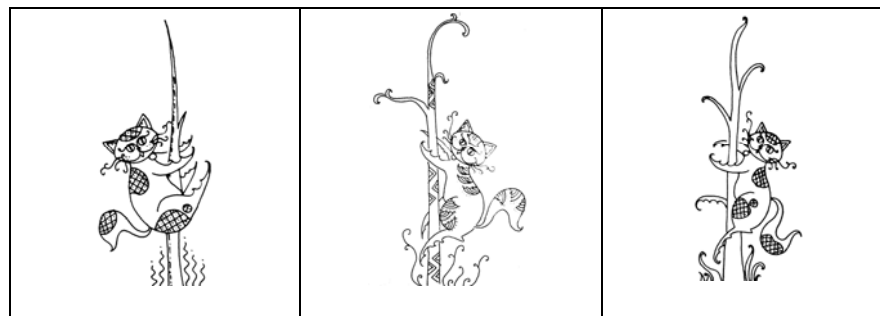


Gambar XX: **Motif utama kucing berkelahi**
(Karya: Endah, 2014)

h. **Gambar Motif Kucing Memanjat**



Gambar XXI: **Kucing memanjat**
(Sumber: <http://www.kaskus.co.id.>)

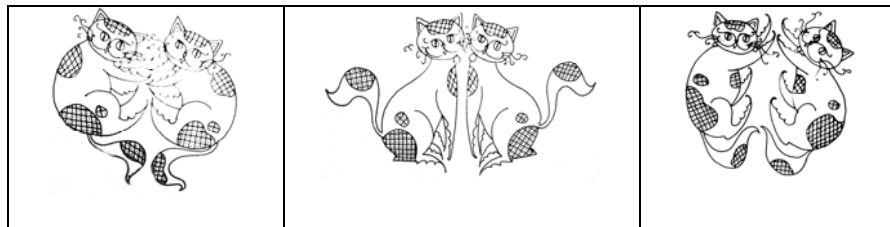


Gambar XXII: **Motif utama kucing memanjat**
(Karya: Endah, 2014)

i. **Gambar Motif Kucing Kembar**



Gambar XXIII: **Kucing kembar**
(Sumber: <http://www.kaskus.co.id>.)

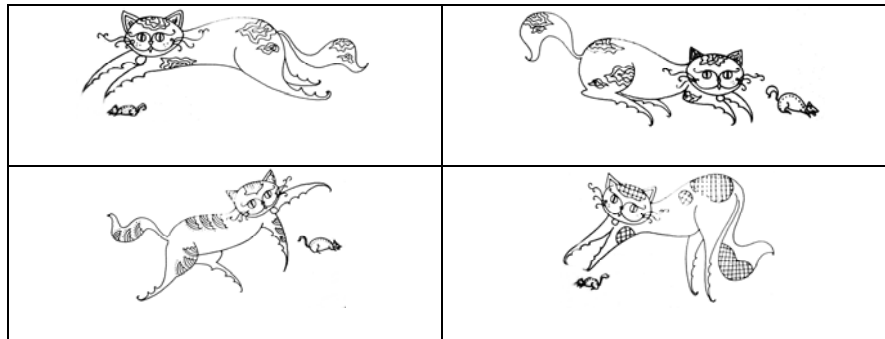


Gambar XXIV: **Motif Utama kucing kembar**
(Karya: Endah, 2014)

j. **Gambar Motif Kucing Berburu**



Gambar XXV: **Kucing berburu**
(Sumber: <http://sites.securepaynet.net/redirect>)

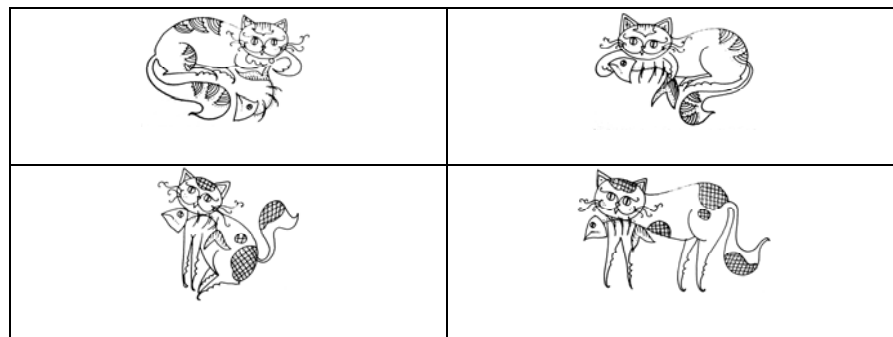


Gambar XXVI: **Motif Utama kucing berburu**
(Karya: Endah, 2014)

k. Gambar Motif Kucing dan Ikan



Gambar XXVII: Kucing dan ikan
(Sumber: <http://nicepetsblog.com/category/pets/cats/>)

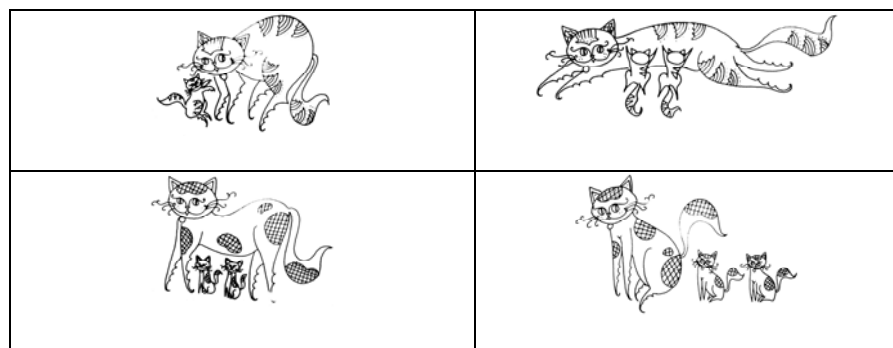


Gambar XXVIII: Motif utama kucing dan ikan
(Karya: Endah, 2014)

l. Gambar Motif Kucing dan Anaknya



Gambar XXIX: Kucing dan Anaknya
(Sumber: <http://www.warrenphotographic.co.uk.>)























Gambar XXX: Motif utama kucing dan Anaknya
(Karya: Endah, 2014)

2. Desain Motif Pendukung

Motif pendukung berguna untuk melengkapi motif utama, motif pendukung yang digunakan biasanya adalah motif yang berhubungan atau satu tema dengan motif utama. Pada batik motif kucing ini, motif utamanya adalah bentuk kucing, sedangkan motif pendukungnya adalah hal-hal yang berkaitan dengan kucing seperti makanan kucing, bulu kucing, mainan kucing dan sebagainya. Berikut ini adalah motif pendukung yang didesain penulis untuk diterapkan pada batik motif kucing.

Tabel 1: **Desain Motif Pendukung Karya Endah (2014)**



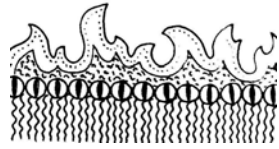
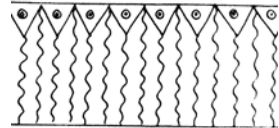
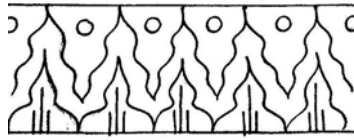
No	Nama	Gambar Asli	Gambar Gubahan
a.	Mata Kucing		
b.	Rambut Kucing		
c.	Kumis Kucing		
d.	Kepala Kucing		

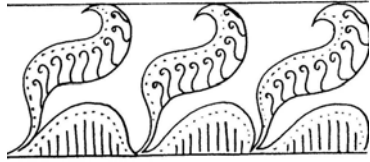

No	Nama	Gambar Asli	Gambar Gubahan
e.	Bola Karet		
f.	Ikan		
g.	Bola Ikan Plastik		
h.	Bola Rambut (Hair Ball)		
i.	Telapak Kaki Kucing		
j.	Tikus		

3. Desain Motif Pembatas (Pinggiran)

Motif pembatas atau pinggiran adalah motif yang terletak pada batas pinggir kain atau batas dari motif utama. Menurut Hasanudin (2001: 153), motif pinggir berukuran macam-macam, dari yang paling sempit (sekitar 1 cm) sampai yang paling lebar (sekitar 10 cm). Selain berfungsi sebagai pembatas motif utama, motif ini juga menambah keindahan pada pakaian batik karena bisa dipadukan untuk meletakkan jajaran kancing. Berikut ini adalah motif pembatas yang didesain penulis untuk digunakan pada batik motif kucing.

Tabel 2: **Desain Motif Pembatas Karya Endah (2014)**





No.	Desain Motif Pembatas	Penerapan Motif Pembatas
a.		Diterapkan pada motif kucing bermain bola karet.
b.		Diterapkan pada motif kucing bersantai.
c.		Diterapkan pada motif kucing duduk.
d.		Diterapkan pada motif kucing melompat.
e.		Diterapkan pada motif kucing kembar.





No.	Motif Pembatas	Penerapan Motif Pembatas
f.		Diterapkan pada motif kucing berburu.
g.		Diterapkan pada motif kucing bermain tali.

4. Isen-Isen

Isen-isen berguna untuk memberikan isian pada motif utama sehingga motif batik akan lebih terlihat penuh dan indah. Berikut ini beberapa isen-isen yang diterapkan dalam batik motif kucing berdasarkan gambar berbagai macam isen-isen batik menurut Soetopo (1983: 69-71).

Tabel 3: Isen-isen yang Digunakan dalam Batik Motif Kucing

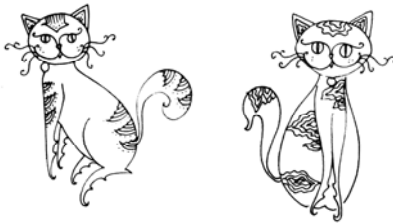
No.	Nama	Gambar
a.	Cecek-Sawut	
b.	Sawut	
c.	Cecek	
d.	Tritis	




No.	Nama	Gambar
e.	Uceng	
f.	Cecek-Pitu	
g.	Cacah Gori	
h.	Upan-Upan	


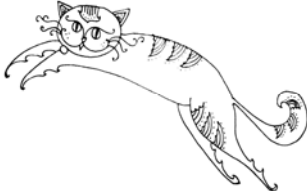
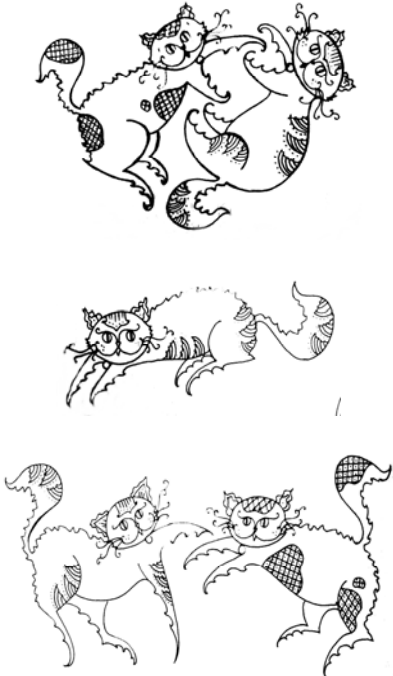
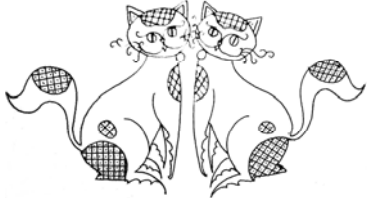
5. Desain Terpilih



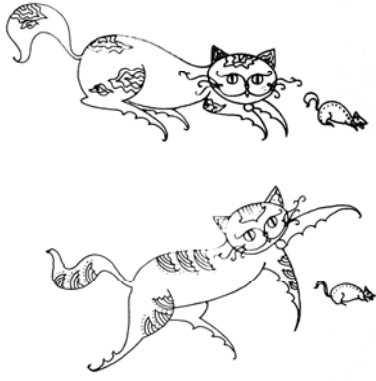

Desain alternatif motif utama diseleksi berdasarkan kesesuaian tema dan kesesuaian motif pendukung serta isen-isennya. Pemilihan tersebut juga berdasarkan pada prinsip keindahan seperti proporsi, keseimbangan, dan kesatuan antar motif. Berikut ini adalah tabel motif utama yang terpilih.

Tabel 4: **Gambar Motif Terpilih Karya Endah (2014)**

No.	Judul Motif	Gambar Motif
a.	Motif Kucing Duduk	

No.	Judul Motif	Gambar Motif
b.	Motif Kucing Bermain Bola Karet	
c.	Motif Kucing Bersantai	
d.	Motif Kucing Bermain Bola Ikan	

No	Judul Motif	Gambar Motif
e.	Motif Kucing Bermain Tali	
f.	Motif Kucing Melompat	
g.	Motif Kucing Berkelahi	
h.	Motif Kucing Kembar	

No.	Judul Motif	Gambar Motif
i.	Motif Kucing Memanjat	
j.	Motif Kucing dan Anaknya	
k.	Motif Kucing Berburu	
l.	Motif Kucing dan Ikan	

6. Desain Akhir

Setelah motif utama ditentukan kemudian motif disusun menjadi motif yang utuh, ditambah dengan motif pendukung dan isen-isen sesuai dengan kebutuhan. Motif utama merupakan motif yang menjadi objek utama sehingga memiliki porsi yang lebih banyak dibanding dengan motif pendukung dan isen-isennya.

Gabungan motif-motif yang sudah disusun akan membentuk ragam hias dalam satu tema tertentu, gambar motif yang paling banyak porsinya disebut ragam hias awak. Menurut Hasanudin (2001: 154), ragam hias awak biasanya mendominasi seluas hampir tiga perempat bagian sarung atau sembilan persepuluh kain jarit. Jadi ragam hias awak umumnya merupakan pengulangan motif utama yang disusun lebih banyak dari pada motif lainnya.

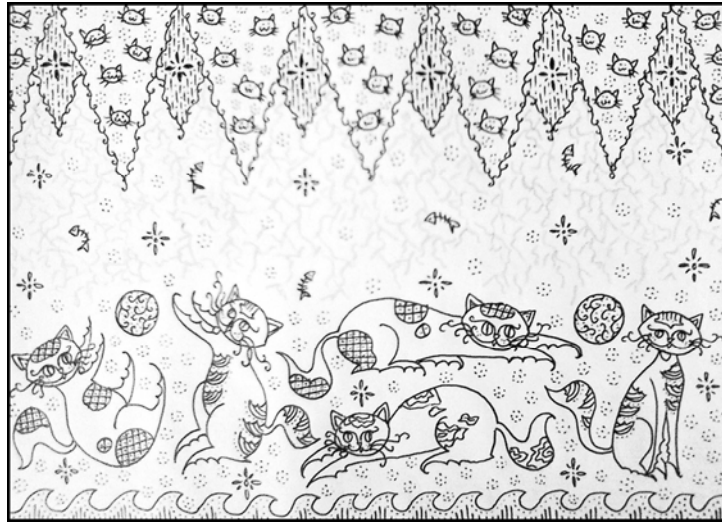
Pada karya ini penyusunan motif-motif menjadi ragam hias yang utuh dilakukan dengan beberapa cara, yaitu dengan cara disebar, disusun secara diagonal, disusun secara geometris, disusun secara vertikal, disusun secara horisontal, dan disusun dalam pola lengkungan.

a. Desain Penyusunan Motif Kucing Pola Sebaran

Yang dimaksud dengan pola sebaran adalah penyusunan motif-motifnya disebar memenuhi medianya tanpa terikat aturan pengukuran. Desain ini memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihanannya adalah motif akan terlihat lebih dinamis dan ekspresif, tetapi kekurangannya adalah sulitnya menyesuaikan motif satu dengan motif lainnya sehingga memerlukan lebih banyak desain motif. Solusinya walaupun motif ditebar secara bebas, namun harus tetap

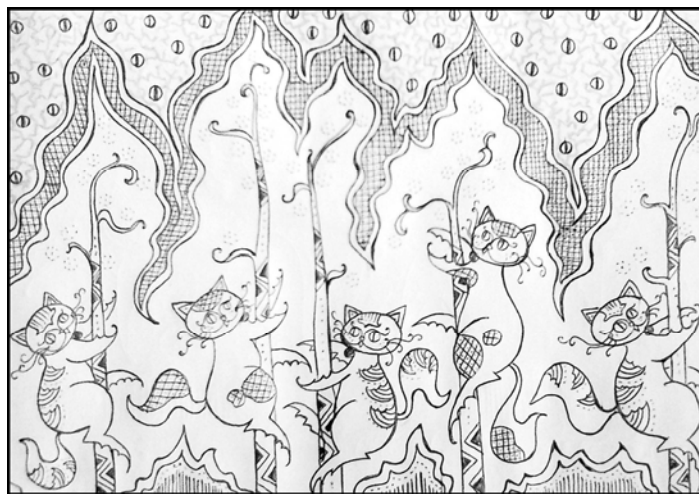
mempertimbangkan keseimbangan dan ketepatan motif untuk menghindari terpotongnya motif pada saat penjahitan. Berikut ini adalah desain batik motif kucing dengan jenis pola sebaran.

1) Motif Kucing Bermain Bola Karet



Gambar XXXI: **Desain motif kucing bermain bola karet**
(Karya: Endah, 2014)

2) Motif Kucing Memanjat

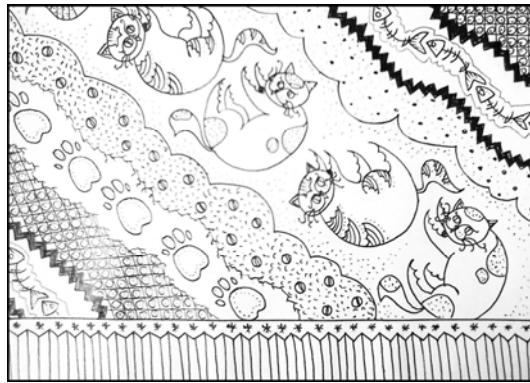


Gambar XXXII: **Desain motif kucing memanjat**
(Karya: Endah, 2014)

b. Desain Penyusunan Motif Kucing Pola Diagonal

Pola diagonal didapat dengan cara membelah bidang secara miring, menurut Hasanudin (2001: 256), pola diagonal mengacu pada garis miring dengan kemiringan sekitar 45 derajat, yang dibuat sejajar secara berulang. Pola diagonal memiliki kesan seimbang karena bila diterapkan pada pakaian tidak akan menimbulkan kesan lebar maupun kurus.

1) Motif Kucing Bersantai



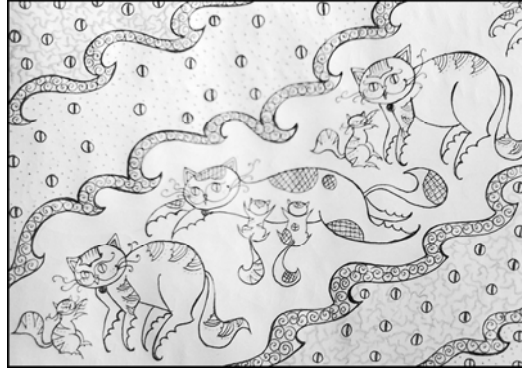
Gambar XXXIII: **Desain motif kucing bersantai**
(Karya: Endah, 2014)

2) Motif Kucing Berkelahi



Gambar XXXIV: **Desain motif kucing berkelahi**
(Karya: Endah, 2014)

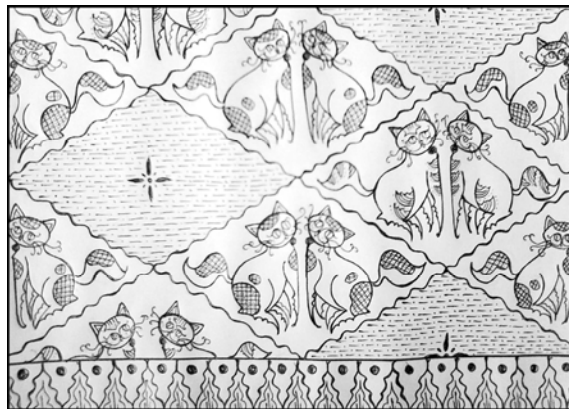
3) Motif Kucing dan Anaknya



Gambar XXXV: **Desain motif kucing dan anaknya**
(Karya: Endah, 2014)

c. Desain Penyusunan Motif Kucing Pola Geometris

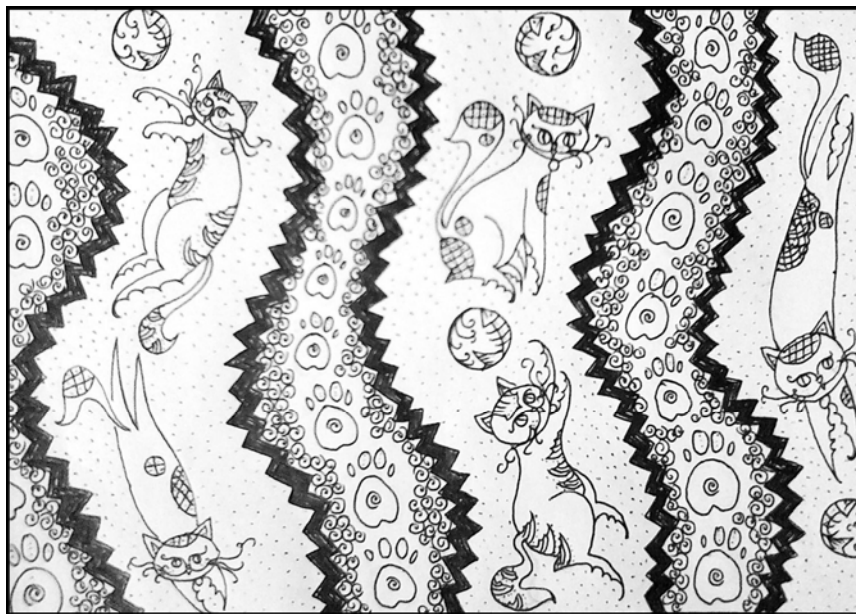
Pola geometris berbentuk bidang-bidang dengan ukuran tertentu, seperti persegi, lingkaran, belah ketupat, dan sebagainya. Pada motif batik geometris bidang-bidang disusun berulang-ulang menjadi kesatuan motif yang utuh. Kelebihan motif geometris adalah mempermudah dalam penggabungan motif pada saat penjahitan, namun kekurangannya motif ini terkesan kaku karena semua motif berada dalam bidang dengan tata letak dan ukuran yang sama.



Gambar XXXVI: **Desain motif kucing kembar**
(Karya: Endah, 2014)

d. Desain Penyusunan Motif Kucing Pola Vertikal

Motif dengan pola vertikal memanfaatkan garis tegak sebagai acuan dalam penyusunan komponen motifnya. Penerapan pola vertikal akan membuat kesan lebih tinggi dan sempit. Salah satu contoh penerapan pola vertikal adalah pada desain motif kucing bermain bola ikan. Desain ini menggunakan empat motif utama yang berbeda-beda, tujuannya untuk mengurangi kesan kaku pada motif keseluruhan. Selain itu penyusunannya dilakukan secara vertikal namun divariasi dalam kontur garis lengkung.

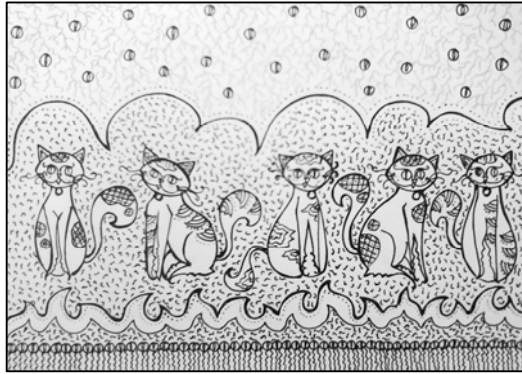


Gambar XXXVII: **Desain motif kucing bermain bola ikan**
(Karya: Endah, 2014)

e. Desain Penyusunan Motif Kucing Pola Horisontal

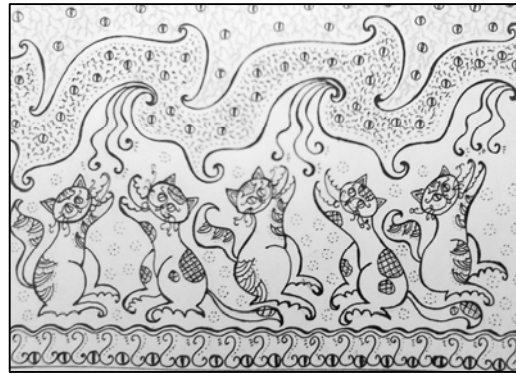
Pola horisontal adalah kebalikan dari pola vertikal, pola horisontal mengacu pada garis lurus yang mendatar. Penerapan pola ini menimbulkan kesan lebih lebar dan luas. Berikut ini beberapa desain motif dengan pola horisontal.

1) Motif Kucing Duduk



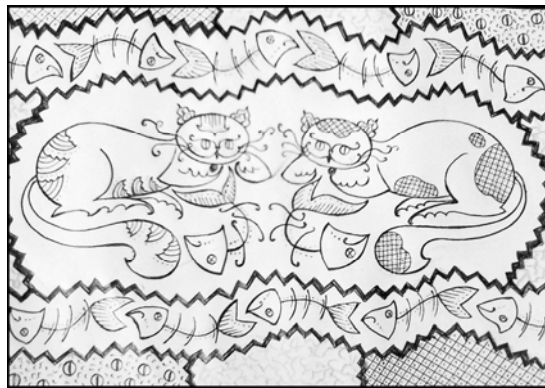
Gambar XXXVIII: **Desain motif kucing duduk**
(Karya: Endah, 2014)

2) Motif Kucing Bermain Tali



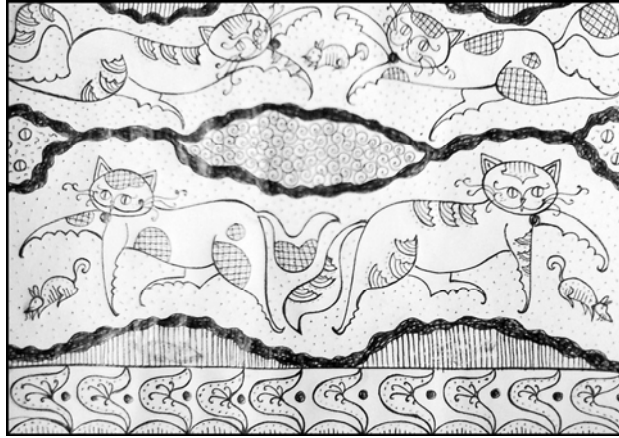
Gambar XXXIX: **Desain kucing bermain tali**
(Karya: Endah, 2014)

3) Motif Kucing dan Ikan



Gambar XL: **Desain kucing dan ikan**
(Karya: Endah, 2014)

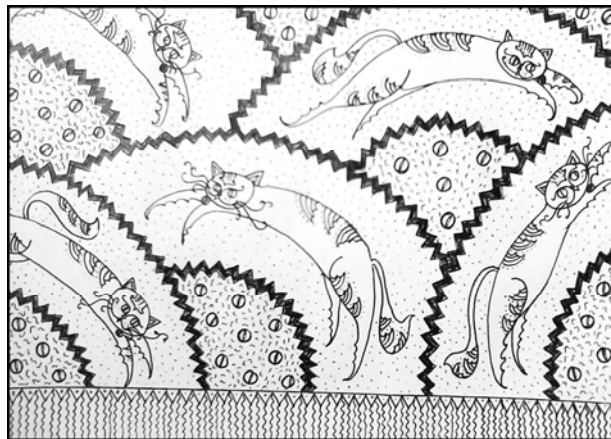
4) Motif Kucing Berburu



Gambar XLI: **Desain motif kucing berburu**
(Karya: Endah, 2014)

f. Desain Penyusunan Motif Kucing Pola Lengkungan

Pada desain ini motif disusun dalam pola garis lengkung yang memenuhi semua bidang. Pola lengkung dipilih untuk menyesuaikan bentuk motif utama kucing melompat yang membentuk lengkungan. Untuk pembatas motif pada setiap bidang lengkung menggunakan garis zig-zag yang sifatnya kaku dan bertolak belakang dengan bidang lengkung yang bersifat dinamis.





Gambar XLII: **Desain motif kucing melompat**
(Karya: Endah, 2014)

7. Desain Pakaian

Desain pakaian yang akan digunakan untuk batik motif kucing ini terdiri dari beberapa macam pakaian, antara lain pakaian atas, pakaian bawah, gaun, dan jaket. Pakaian atas merupakan pakaian yang dikenakan pada tubuh bagian atas, sedangkan pakaian bawah dikenakan pada tubuh bagian bawah. Gaun merupakan pakaian untuk wanita yang berupa gabungan dari pakaian atas dan pakaian bawah, sedangkan jaket adalah pakaian pelindung atau pakaian tambahan yang digunakan untuk melindungi pemakainya dari pengaruh cuaca dan kondisi alam. Berikut ini adalah bentuk dan jenis pakaian yang didesain penulis:




a. Desain Pakaian Atas



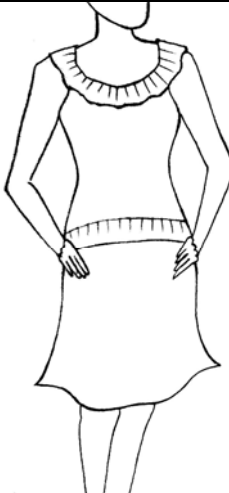
Tabel 5: Desain Pakaian Atas Karya Endah (2014)

No.	Jenis Pakaian	Motif yang Gunakan	Gambar
1)	<i>Tunic</i>	Motif kucing bermain bola karet	
2)	<i>Carolle line</i>	Motif kucing bersantai	

b. Desain Gaun

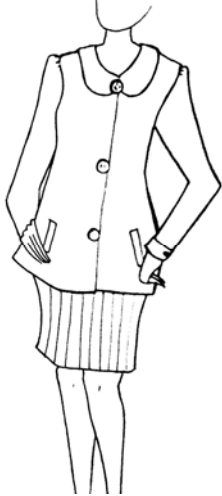
Tabel 6: Desain Gaun Karya Endah (2014)

No.	Jenis Pakaian	Motif yang Gunakan	Gambar
1)	<i>Shirtwaist Dress</i>	Motif kucing melompat	
2)	<i>Princess Line</i>	Motif kucing bermain bola ikan	
3)	<i>Coat Dress</i>	Motif kucing duduk	

No.	Jenis Pakaian	Motif yang Gunakan	Gambar
4)	<i>H Line Dress with Bolero Jacket</i>	Motif kucing bermain tali	
5)	<i>Corselet Dress</i>	Motif kucing memanjat	
6)	<i>Sun Dress</i>	Motif kucing kembar	

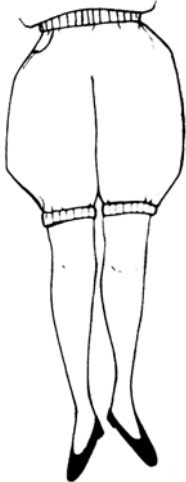
c. Jaket

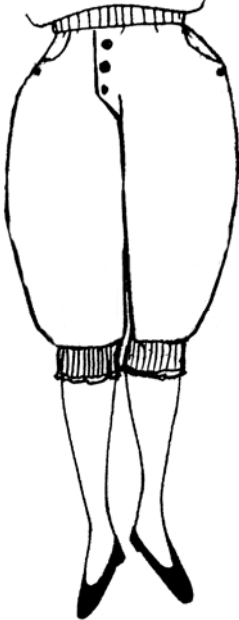

Tabel 7: Desain Jaket Karya Endah (2014)

No.	Jenis Pakaian	Motif yang Gunakan	Gambar
1)	<i>Blazer Jacket</i>	Motif kucing dan ikan	

d. Desain Pakaian Bawah

Tabel 8: Desain Pakaian Bawah Karya Endah (2014)

No.	Jenis Pakaian	Motif yang Gunakan	Gambar
1)	<i>Bloomers Pants</i>	Motif kucing berburu	

No.	Jenis Pakaian	Motif yang Gunakan	Gambar
2)	<i>Harem Pants</i>	Motif kucing dan anaknya	
3)	<i>A line skirt</i>	Motif kucing berkelahi	

B. Perwujudan Karya

Dalam penciptaan karya membutuhkan alat dan bahan sebagai piranti pendukung kelancaran proses berkarya. Alat merupakan barang pembantu dalam proses berkarya, sedangkan bahan merupakan barang pokok yang akan diolah menjadi karya. Demikian juga pada penciptaan pakaian batik yang memerlukan berbagai alat, bahan, dan proses khusus sehingga bisa terwujud menjadi karya batik.

1. Persiapan Alat dan Bahan

Sebelum membatik perlu disiapkan terlebih dahulu kebutuhan alat dan bahannya agar proses membatik berjalan dengan lancar. Berikut ini adalah berbagai macam alat dan bahan yang digunakan untuk membatik.

a. Alat

1) Canting

Canting merupakan pena khusus yang digunakan untuk membatik, fungsinya adalah untuk mengambil malam cair kemudian dituliskan pada kain yang sudah dipola. Pada penciptaan karya batik ini menggunakan tiga macam canting yang memiliki ukuran mata canting atau carat berbeda-beda, dari yang bercarat kecil yaitu canting untuk isen-isen, canting bercarat sedang untuk membuat kerangka motif, serta canting bercarat besar untuk mengeblok atau menutup pola yang berukuran besar.

2) Wajan dan Kompor

Wajan dan kompor digunakan untuk memanaskan malam agar tetap cair, kompor yang digunakan dalam proses pembatikan ini adalah kompor minyak

dengan bahan bakar berupa minyak goreng. Kondisi suhu malam yang digunakan untuk membatik kurang lebih 70 derajat selsius. Karena apabila malam terlalu panas atau terlalu cair, daya resapnya cepat sehingga mudah sekali “mblobor”, sebaliknya apabila malam terlalu kental atau kurang panas, daya resapnya lambat sehingga tidak mampu menembus serat kain.

3) Gawangan

Gawangan digunakan untuk “menyampirkan” atau menaruh kain yang sedang dibatik. Gawangan biasanya diletakkan di sisi kiri pembatik, kompor dan wajan di sisi kanan pembatik.

4) Ember

Ember digunakan pada saat proses pencelupan dan proses pembilasan saat pelorodan. Untuk proses pencelupan biasanya menggunakan dua ember, sedangkan untuk pembilasan cukup menggunakan satu ember.

5) Panci

Panci yang dibutuhkan dalam proses membatik terdiri dari panci kecil dan panci besar. Panci kecil berguna untuk merebus air yang digunakan saat pencelupan, sedangkan panci besar digunakan pada saat pelorodan.

6) Alat Jahit

Untuk mengubah kain menjadi pakaian siap pakai adalah dengan tahap penjahitan, alat-alat yang digunakan dalam penjahitan antara lain mesin jahit, jarum, gunting, kertas pola, *cutter*, benang, kancing baju, kain kaca, manik-manik, resleting, dan jarum pentul.

b. Bahan**1) Kain Primisima**

Bahan utama dalam membatik adalah kain, pada karya ini kain yang digunakan adalah kain primisima. Primisima merupakan kain jenis katun, kain ini dipilih karena kualitasnya bagus, memiliki serat yang padat, permukaannya halus, dan daya serapnya tinggi. Daya serap yang tinggi akan mempermudah dalam proses pencelupan sehingga warna akan lebih sempurna, serta akan memberikan kenyamanan pada saat dikenakan dalam bentuk pakaian karena mudah menyerap keringat.

2) Malam

Malam merupakan bahan perintang warna pada batik. Fungsi malam adalah untuk mencegah warna meresap dalam motif tertentu. Malam memiliki berbagai macam jenis, dan pada karya ini menggunakan jenis malam carikan dan malam tembokan.

Malam carikan digunakan untuk membuat kerangka motif karena sifatnya yang lebih melekat dan lebih liat sehingga tidak mudah patah. Sedangkan malam tembokan digunakan untuk mengeblok karena sifatnya yang kurang lunak sehingga mempermudah dalam pelorodan, selain itu penggunaan malam tembokan akan mengurangi biaya produksi karena harganya yang lebih murah.



Gambar XLIII: **Malam carikan dan malam tembokan**
(Sumber: Endah, 2014)

3) Parafin

Parafin merupakan lilin putih yang digunakan untuk memberikan efek retakan pada batik. Retakan dapat timbul karena sifat dari parafin yang mudah patah atau retak, sehingga pewarna akan meresap dalam retakan parafin sementara bagian yang tidak retak akan tertutup dan tidak tertembus pewarna. Penggunaan parafin biasanya dioleskan dengan kuas untuk mempercepat pengerjaannya.



Gambar XLIV: **Parafin**
(Sumber: Endah, 2014)

4) Naphthol

Naphthol adalah salah satu pewarna batik yang bisa digunakan dalam keadaan dingin. Warna naphthol tidak bisa muncul bila tidak dibangkitkan dengan garamnya yang biasa disebut garam diazo. Selain itu naphthol juga membutuhkan beberapa zat pembantu yaitu TRO dan Soda Api. Jadi dalam satu paket pewarna naphthol terdapat empat zat yaitu:

- a) TRO (*Turkis Red Oil*), berguna untuk melarutkan naphthol dan mempermudah pembasahan kain karena TRO bersifat melarutkan lemak.
- b) Zat Warna Naphthol, yaitu zat yang diserap dalam kain sebagai penentu warna.

- c) Soda Api atau *Caustic Soda*, berguna untuk membantu melarutkan pewarna naphthol dan melarutkan serpihan-serpihan lilin yang tipis.
- d) Garam Diazo, merupakan zat pembangkit atau pengunci warna pada pewarna naphthol



Gambar XLV: **TRO, zat warna naphthol, soda api, garam diazo**
(Sumber: Endah, 2014)

5) Abu Soda

Abu soda berfungsi untuk menggumpalkan malam pada saat proses pelorodan. Malam yang menggumpal akan mudah dihilangkan sehingga tidak akan mengotori kain saat diangkat dari air panas.



Gambar XLVI: **Abu soda**
(Sumber: Endah, 2014)

6) Bahan Bakar

Pada proses pematikan menggunakan kompor minyak sehingga memerlukan bahan bakar minyak, minyak yang digunakan adalah minyak goreng

karena memiliki nyala api yang stabil. Sedangkan dalam proses pelorodan menggunakan tungku sehingga memerlukan bahan bakar berupa kayu bakar.

2. Proses Penciptaan Karya

Setelah alat dan bahan siap, tahap selanjutnya adalah proses pengerjaan batik. Proses membatik memerlukan beberapa tahapan antara lain sebagai berikut:

a. Pengolahan Kain

Pengolahan kain bertujuan untuk membersihkan kain dari kotoran dan kanji yang masih menempel pada kain, karena kotoran dan kanji dapat menghambat peresapan malam saat pembatikan dan peresapan warna pada saat pencelupan. Pembersihan kain dapat dilakukan dengan cara mencuci kain menggunakan deterjen. Kain yang sudah bebas dari kanji akan lebih halus dan tidak kaku.



Gambar XLVII: **Mebersihkan kain dari kanji**
(Sumber: Endah, 2014)

b. Pemolaan Motif

Sebelum dibatik menggunakan canting dan malam, kain terlebih dahulu dipola menggunakan pensil, pemolaan bertujuan untuk mempermudah pembatikan. Pembuatan motif-motif yang sama bisa menggunakan bantuan jiplakan pola yang sebelumnya dibuat pada kertas tebal, sedangkan untuk pembuatan bidang-bidang geometris dapat menggunakan bantuan penggaris.



Gambar XLVIII: **Menggambar pola batik**
(Sumber: Endah, 2014)

c. Pembatikan

Proses pembatikan merupakan proses inti dari penciptaan karya batik. Pembatikan dapat dilakukan berulang kali tergantung banyaknya warna yang akan digunakan, Untuk batik dua warna pembatikan dilakukan dua tahap, untuk batik tiga warna dapat dilakukan tiga tahap pembatikan.

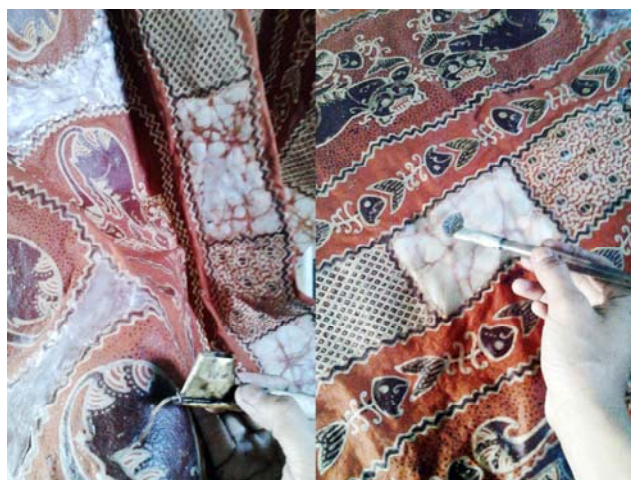
Tahap awal pembatikan sebelum proses pencelupan dinamakan “ngengrenge”, yang berarti membatik kerangka motif menggunakan canting bercarat sedang. Kemudian setelah dicelup dan ditiriskan, kain dibatik lagi untuk diberikan motif pengisi yang biasa disebut “ngisen-iseni” yang menggunakan

canting bercarat kecil. Serta terdapat tahap menutupi bidang-bidang motif tertentu menggunakan canting bercarat besar yang disebut tahap “nemboki”.

Untuk batik yang akan diberi efek retakkan ditambah tahap pemberian lilin parafin, namun tidak menggunakan canting, dan biasanya dilakukan dengan cara dikuaskan pada bagian yang akan diberi efek retakan.



Gambar XLIX: Ngengrengi dan ngiseni
(Sumber: Endah, 2014)



Gambar L: Nemboki dan memberi parafin
(Sumber: Endah, 2014)

d. Pencelupan

Tahap pencelupan dilakukan setelah tahap pembatikan. Banyaknya pencelupan dilakukan berdasarkan banyak warna yang diinginkan, misalnya untuk batik satu warna cukup dicelup satu kali, untuk batik dua warna dilakukan pencelupan dua kali, dan seterusnya. Untuk pencelupan dengan pewarna naphthol, pada pencelupan pertama terlebih dahulu menggunakan warna muda, kemudian pada pencelupan selanjutnya menggunakan warna yang lebih tua.

Pewarna naphthol terdiri dari beberapa zat tertentu sehingga memerlukan cara khusus untuk meracik menjadi warna siap pakai. Pencelupan dengan naphthol terdiri dari dua larutan, larutan pertama yaitu pewarna dan larutan kedua yaitu pembangkit warna. Untuk membuat larutan pertama yaitu dengan melarutkan TRO dan pewarna naphthol dalam air dingin, kemudian siapkan sedikit air panas yang sudah dicampur dengan soda api, lalu tuangkan dalam larutan TRO dan pewarna naphthol yang sudah bercampur. Untuk larutan kedua cukup dengan mencampurkan garam pembangkitnya dengan air dingin.

Sebelum mencelup kain dalam pewarna, kain dibasahi terlebih dahulu dengan air secara merata, kemudian ditiriskan, barulah dicelup pada larutan pertama secara merata, pastikan seluruh kain terkena larutan. Kepekatan warna juga dipengaruhi oleh lama tidaknya pencelupan pada larutan pertama, semakin lama mencelup warna akan semakin pekat. Setelah dicelup larutan pertama, kain ditiriskan sebentar, barulah dicelup pada larutan kedua, pencelupan juga harus merata agar warna akhir juga merata. Terakhir, kain dibilas dengan air dan ditiriskan pada tempat yang teduh karena sinar matahari dapat merusak warna.



Gambar LI: **Pencelupan I dan penirisan I**
(Sumber: Endah, 2014)



Gambar LII: **Pencelupan II dan penirisan II**
(Sumber: Endah, 2014)

e. Pelorodan

Tahap akhir pembuatan batik adalah “melorod”, tahap ini merupakan tahap penghilangan malam dengan cara merebus kain pada air yang mendidih. Dalam tahap pelorodan memerlukan bahan-bahan pembantu antara lain deterjen dan abu soda. Deterjen digunakan untuk memisahkan kain dari minyak yang terdapat dalam malam. Sedangkan abu soda digunakan untuk membantu penggumpalan malam sehingga malam tidak mengotori kain pada saat kain diangkat. Setelah dilorod, kain dibilas menggunakan air dingin untuk menghilangkan sisa-sisa malam, kemudian ditiriskan sampai kering.



Gambar LIII: **Pelorodan, pembilasan dan penirisan**
(Sumber: Endah, 2014)

f. Penjahitan

Lembaran kain batik yang sudah jadi kemudian dijahit agar bisa digunakan sebagai pakaian. Langkah penjahitan adalah sebagai berikut:

1) Mengukur Pola

Pengukuran dilakukan untuk mendapatkan bentuk pakaian yang sesuai dengan tubuh pemakainya sehingga nyaman saat dikenakan. Untuk pakaian atas dan jaket memerlukan pengukuran antara lain panjang tubuh atas dari bahu sampai panggul, lebar bahu, lingkaran dada, lingkaran pinggul, lingkaran panggul, lingkaran lengan atas, lingkaran lengan bawah, dan panjang lengan.

Untuk gaun, ukuran yang diambil sama dengan ukuran pakaian atas, hanya berbeda pada ukuran panjangnya, panjang pakaian dapat disesuaikan dengan keinginan, misalnya gaun panjang dengan ukuran panjangnya dari bahu sampai paha, gaun tiga per empat dengan ukuran panjang dari bahu sampai bawah lutut, gaun pendek dengan ukuran panjang dari bahu sampai atas lutut.

Sedangkan untuk pakaian bawah memerlukan pengukuran antara lain panjang bagian tubuh bawah dari panjang pinggul sampai mata kaki, atau panjang

pinggul sampai atas lutut, atau panjang pinggul sampai bawah lutut, kemudian diambil ukuran lingkaran pinggang, lingkaran pinggul, lingkaran paha, dan lingkaran betis.

2) Membuat Pola pada Kertas

Setelah pengukuran selesai, langkah selanjutnya adalah membuat pola pakaian pada kertas berdasarkan ukuran yang sudah didapat sebelumnya. Kertas yang digunakan adalah kertas dengan ukuran yang lebar misalnya menggunakan kertas koran atau kertas minyak.

3) Memindahkan Pola pada Kain

Pola yang ada pada kertas kemudian digunting lalu dipindahkan dan digambarkan pada kain yang akan dijahit.

4) Memotong Pola

Pola yang ada dalam kain kemudian digunting sesuai dengan bentuknya, tetapi pemotongan dilakukan melebihi ukuran garis pola sehingga terdapat sisa untuk penjahitan.

5) Menjahit Pola

Pola yang sudah digunting kemudian disatukan dengan cara dijahit. Pertama jahit kerah atau saku terlebih dahulu pada bagian pola pakaian depan, kemudian jahit bagian lengan, lengan disatukan dengan bagian pola pakaian belakang lalu disambung lagi pada pola pakaian depan.

6) Memasang Kancing atau Resleting

Setelah semua bagian pola disatukan menjadi sebuah pakaian, barulah dipasang kancing baju atau resleting sesuai dengan kebutuhan.

7) Merapikan hasil jahitan

Merapikan hasil jahitan dapat dilakukan dengan menyetrika pakaian, tujuannya adalah untuk merapikan lipatan hasil dari penjahitan. Selain disetrika benang jahitan yang kurang rapi juga harus dihilangkan dengan cara digunting.

C. Pembahasan Karya

Pembahasan karya berupa pakaian batik ini dilakukan secara umum dan khusus. Pembahasan umum bertujuan untuk mendeskripsikan karya secara umum berdasarkan kesamaan aspek pada setiap karya sehingga mudah dipahami dan tidak terjadi pengulangan-pengulangan kalimat. Sedangkan pembahasan khusus bertujuan untuk mendeskripsikan karya secara rinci dan spesifik sehingga bisa menampilkan ciri khas dan *spesifikasi* pada masing-masing karya.

1. Pembahasan Umum

a) Aspek Fungsi

Batik motif kucing diterapkan pada pakaian wanita usia remaja yang dibedakan berdasarkan fungsi pakaiannya, antara lain pakaian untuk atasan, pakaian terusan atau gaun, pakaian pelindung atau jaket, dan pakaian untuk bawahan

Pakaian atas pada karya ini antara lain *tunic* dan *carolle line*, kedua pakaian atas ini berfungsi sebagai pakaian formal, yaitu pakaian yang dikenakan dalam acara formal seperti sekolah, rapat, dan bekerja. Sehingga pakaian ini cenderung memberikan kesan rapi dan sopan apabila dikenakan.

Pakaian terusan atau gaun pada karya ini dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok gaun formal dan kelompok gaun non formal. Gaun

formal merupakan gaun yang dikenakan dalam acara formal seperti sekolah, rapat, bekerja, dan pesta. Gaun untuk acara formal pada karya ini meliputi *shirtwaist dress*, *coat dress*, *h line dress with bolero jacket*, dan *corselet dress*. Sedangkan gaun untuk acara non formal adalah gaun *casual* atau gaun untuk santai yang meliputi *princess line dress* dan *sun dress*.

Pakaian pelindung pada karya ini antara lain *blazer jacket* dan *bolero jacket* (dipasangkan dengan *h line dress*). Pakaian pelindung atau jaket berfungsi sebagai pakaian tambahan untuk melindungi pemakainya dari pengaruh cuaca. Karena bahan batik menggunakan kain katun yang ringan, jaket tersebut fungsinya hanya sebatas untuk melindungi pemakai dari terik matahari atau untuk menjaga suhu tubuh, bukan sebagai pelindung dari cuaca yang sangat dingin.

Pakaian bawah pada karya ini antara lain *bloomers pants* dan *harem pants* yang berfungsi sebagai celana santai, serta *a line skirt* yang berfungsi sebagai rok panjang untuk acara formal.

b) Aspek Ergonomi

1) Kenyamanan

Setiap produk memiliki pertimbangan kenyamanan yang disesuaikan dengan sasaran konsumennya. Pada karya batik ini, kenyamanan didapatkan dari pemilihan bahan yang berkualitas. Bahan yang dipilih adalah jenis katun primisima karena katun ini berserat halus dan lembut sehingga nyaman dikenakan, selain itu remaja memiliki banyak aktifitas sehingga membutuhkan bahan yang memiliki daya serap tinggi sehingga tidak terasa panas saat dikenakan.

2) Keamanan

Untuk menjaga keamanan pengguna, pakaian batik ini dirancang dengan ukuran yang standar, yaitu ukuran yang disesuaikan dengan proporsi tubuh normal remaja dengan ukuran antara lain S (*small*), M (*medium*) dan L (*large*). Ukuran S dirancang untuk remaja awal yang berusia antara 12-15 tahun, ukuran M dirancang untuk remaja madya yang berusia antara 15-18 tahun, dan ukuran L dirancang untuk remaja akhir yang berusia antara 19-22 tahun.

Untuk keamanan produk dipertimbangkan berdasarkan ukuran motif dan ukuran kain yang digunakan. Untuk batik yang bermotif besar-besar pada bagian bawah kain diterapkan pada pakaian yang memiliki potongan lebar pada bagian bawahnya, sehingga tidak terpotong pada saat penjahitan. Ukuran kain yang digunakan juga disesuaikan dengan bentuk dan ukuran pakaian yang dirancang agar kain tidak kurang dan tidak terbuang sia-sia.

c) Aspek Proses

Penciptaan seluruh karya batik ini melalui proses dan tahapan yang hampir sama, yang membedakan hanyalah pada banyaknya tahapan pembatikan yang disesuaikan dengan banyaknya warna yang digunakan. Untuk batik dua warna melalui dua tahap pembatikan dan dua tahap pewarnaan, sedangkan untuk batik tiga warna melalui tiga tahap pembatikan dan tiga tahap pewarnaan.

Proses perwujudan karya ini dimulai dari tahap pengolahan kain dengan cara dicuci untuk menghilangkan kanji yang ada dalam kain, tahap mendesain motif dan mendesain pakaian, tahap persiapan alat dan bahan untuk membatik, tahap pembatikan, dan tahap *finishing* dengan cara dijahit menjadi pakaian.

Untuk batik motif kucing dengan dua warna, proses pembatikannya dimulai dari memola motif, lalu pembuatan kerangka motif (pembatikan tahap I), dan pencelupan tahap I. Kemudian pembatikan tahap II yaitu pengeblokan, ngisen-iseni, atau pemberian parafin untuk menimbulkan efek retakan, diteruskan dengan pencelupan tahap II, dan pelorodan.

Sedangkan untuk batik motif kucing dengan tiga warna prosesnya lebih panjang, dimulai dari memola motif, lalu pembuatan kerangka motif (pembatikan tahap I), dan pencelupan tahap I. Kemudian pembatikan tahap II yaitu pengeblokan, ngisen-iseni, atau pemberian parafin untuk menimbulkan efek retakan, diteruskan dengan pencelupan tahap II. Pembatikan tahap III yaitu mengeblok bagian motif tertentu, dilanjutkan pewarnaan tahap III dan terakhir tahap pelorodan.

d) Aspek Estetis

1) Unsur Motif

Batik motif kucing ini terdiri dari motif utama, motif pendukung, motif pembatas, dan isen-isen. Motif utama menggambarkan berbagai tingkah laku dan sifat kucing berdasarkan ciri fisik kucing. Motif utama memiliki porsi yang dominan dibandingkan dengan motif pendukung dan isen-isennya. Motif pendukung digunakan untuk melengkapi motif utama, motif ini berukuran lebih kecil dan bentuk-bentuknya disesuaikan dengan motif utamanya.

Motif pembatas digunakan untuk membatasi bagian bawah kain, motif pembatas memiliki bentuk yang berbeda dengan bentuk motif lainya tetapi tetap serasi dengan motif yang bersangkutan. Sedangkan isen-isen digunakan untuk

memenuhi bagian motif tertentu, memberikan kesan tekstur, dan menambah nilai estetis pada batik.

2) Warna

Pewarnaan batik motif kucing ini menggunakan pewarna naphthol dengan teknik celup. Naphthol dipilih karena hasil warnanya lebih rata dan lebih praktis digunakan. Warna-warna yang dipilih antara lain merah muda, coklat muda dan coklat tua untuk *tunic*, warna kuning dan biru tua untuk *carolle line*, gradasi warna ungu muda, ungu, dan ungu tua untuk *shitrwaist dress*, warna oranye dan coklat untuk *princess line dress*, warna biru tua dan coklat tua untuk *coat dress*, warna kuning dan oranye untuk *h line dress with bolero jacket*, warna merah muda dan ungu untuk *sun dress*, warna biru muda dan biru tua untuk *corselet dress*, warna coklat muda dan coklat tua untuk *blazer jacket*, warna oranye dan ungu untuk *bloomers pants*, warna merah muda dan coklat tua untuk *harem pants*, serta warna kuning kunir dan coklat untuk *a line skirt*.

3) Desain Pakaian

Desain pakaian pada karya batik ini dibedakan menjadi empat kelompok yaitu pakaian atas, pakaian terusan atau gaun, pakaian pelindung atau jaket, dan pakaian bawah. Kemudian kelompokkan kembali menjadi pakaian untuk acara formal dan pakaian untuk santai. Pakaian formal menampilkan kesan rapi dan sopan sehingga cocok dikenakan dalam acara formal seperti sekolah, kuliah, rapat, bekerja, acara hajatan, dan acara keagamaan. Sedangkan untuk pakaian santai menampilkan kesan nyaman dan sederhana sehingga cocok dikenakan dalam berbagai aktifitas non formal misalnya rekreasi.

e) Aspek Ekonomi

1) Bahan Produksi

Bahan-bahan yang digunakan untuk membatik sampai selesai menjadi pakaian siap pakai dikelompokkan menjadi empat macam yaitu bahan utama, bahan membatik, bahan bakar, dan bahan untuk *finishing*.

Bahan utama pada karya batik ini menggunakan kain mori primisima yaitu jenis katun dengan kualitas pertama dengan lebar yang disesuaikan dengan rancangan pakaiannya. Sedangkan bahan untuk membatik antara lain malam carikan untuk membuat motif, malam tembokan untuk mengeblok, parafin untuk membuat efek retakan, pewarna naphthol, dan abu soda untuk proses melorod.

Bahan bakar yang digunakan antara lain minyak goreng curah untuk mencairkan malam dan kayu bakar untuk proses pelorodan. Sedangkan bahan untuk penjahitan antara lain benang, kain kaca, kancing baju, dan resleting.

2) Sasaran Konsumen

Sasaran konsumen produk batik ini adalah wanita usia remaja yang dibagi menjadi remaja awal usia 12-15 tahun, remaja madya usia 15-18 tahun, dan remaja akhir usia 19-22 tahun. Untuk remaja awal, motif dan pakaian dirancang untuk memberikan kesan muda, ceria, dan aktif, ukuran yang digunakan yaitu S (*small*). Untuk remaja madya motif dan pakaian dirancang untuk memberikan kesan anggun, unik, dan lebih dewasa, ukuran yang digunakan yaitu M (*medium*). Untuk remaja akhir motif dan pakaian dirancang untuk memberikan kesan rapi, sopan, dan dewasa, ukuran yang digunakan yaitu L (*large*).

2. Pembahasan Khusus

a. *Tunic* Motif Kucing Bermain Bola Karet

1) Visualisasi



Gambar LIV: *Tunic* motif kucing bermain bola karet
(Karya: Endah, 2014)

Keterangan

Judul Karya : Kawan Kucing dan Bola-Bola Karet

Ukuran : S (*small*)

Bahan : Primisima

Teknik : Batik tulis

Warna : Napthol AS-BO merah B, Soga 91 merah GG, dan AS-D biru B

2) Deskripsi

a) Bentuk Motif

Batik motif kucing bermain bola ini menampilkan bentuk kucing sedang bermain bola dengan posisi yang berbeda-beda. Ukuran motif ini cukup besar dan disusun penuh pada bagian bawah kain. Untuk menyesuaikan tata letak motif dengan desain pakaiannya yang memiliki potongan lebar pada bagian bawah pakaian, motif utama ini ditempatkan pada potongan pakaian bagian bawah sehingga *point of interest* motif ini lebih jelas terlihat. Penyusunan motif utama dibuat secara asimetris dan disebar sehingga menghasilkan kesan adanya interaksi antara kucing yang sedang bermain bola karet.

Untuk mengimbangi motif utama yang besar-besar, batik ini diberi motif pendukung berupa kepala kucing yang ditempatkan di bagian atas kain, motif pendukung disusun dalam bidang segitiga seperti tumpal, penyusunannya dilakukan secara padat dan dilengkapi dengan isen-isen sebagai pemisah antara bidang segitiga satu dengan segitiga berikutnya.

Bagian bawah dan bagian atas batik sudah penuh dengan motif, agar tidak terkesan terlalu berat, bagian tengah kain hanya diberikan sedikit motif pendukung berupa motif ikan yang ditebar berjauhan, kemudian bagian yang kosong diberi efek retakan dengan parafin sehingga mengesankan adanya tekstur pecah-pecah.

Untuk motif pembatas kain bagian bawah menggunakan motif berbentuk gelombang dengan ujung yang runcing, motif ini dapat mendukung kesan dinamis pada motif utama. Sedangkan motif pembatas pada motif pendukung

dalam bidang segitiga menggunakan bentuk sulur yang mewakili bentuk kumis kucing.

b) Pilihan Warna

Batik motif kucing bermain bola karet ini menggunakan tiga kali pencelupan yang menghasilkan warna merah muda, coklat, dan coklat tua. Warna merah muda didapatkan dari naphthol AS-BO merah B. Warna ini digunakan pada motif utama dan motif pendukungnya. Warna merah muda yang lembut juga mewakili sifat remaja putri yang anggun dan *feminim*.

Untuk warna dasarnya menggunakan warna coklat muda dan coklat tua sehingga tetap menonjolkan kesan rapi dan sopan karena motif ini diterapkan pada pakaian formal. Warna coklat muda dari naphthol soda 91 merah GG, sedangkan warna coklat tua didapat dari warna biru tua dengan naphthol AS-D biru B.

c) Bentuk Pakaian

Tunic ini didesain sebagai pakaian formal untuk remaja madya berusia 15-18 tahun sehingga desainnya mempertahankan kesan rapi dan sopan, namun tetap menunjukkan karakter remaja yang menyukai desain pakaian yang unik dan mengikuti gaya berpakaian yang sedang populer. Untuk menambah keunikan pada *tunic* ini, ditambahkan bahan kain kaca dengan warna merah muda sesuai dengan warna motif utamanya. Kain kaca ditempatkan pada bagian dada dengan bentuk seperti celemek, selain menambah nilai keindahan, kain kaca ini juga berfungsi untuk mengurangi kesan berat pada motif. Bentuk pakaian ini juga mengikuti bentuk tubuh pemakainya sehingga tetap terkesan modis dan anggun.

b. *Carolle Line* Motif Kucing Bersantai

1) Visualisasi



Gambar LV: ***Carolle line* motif kucing bersantai**
(Karya: Endah, 2014)

Keterangan

Judul Karya : Si Kucing Malas

Ukuran : M (*medium*)

Bahan : Primisima

Teknik : Batik tulis

Warna : Napthol AS-G kuning GC dan AS-D biru B

2) Deskripsi

a) Bentuk Motif

Batik motif kucing bersantai ini memiliki satu bentuk motif utama yang disusun secara berderet dalam bidang diagonal. Motif utama berupa kucing yang sedang tiduran yang membentuk seperti lengkungan setengah lingkaran. Pembatas antar motif utama juga berbentuk garis-garis lengkung sehingga iramanya dapat sesuai dengan motif utama yang memiliki unsur lengkung.

Batik ini juga memiliki beberapa motif pendukung antara lain motif ikan, motif mata kucing, motif bulu kucing, dan motif telapak kaki kucing. Motif tersebut diletakkan berjajar dengan motif utama dan disusun secara bergantian dan memenuhi seluruh bagian kain. Karena semua motif disusun secara padat, batik ini tidak menggunakan parafin untuk membuat efek retakan.

Sebagian besar batik motif kucing bersantai ini terdiri dari garis dan bidang lengkung. Untuk mengimbangi bentuk-bentuk lengkung yang terlalu banyak, perlu ditambah dengan bentuk yang berlawanan yaitu bentuk yang bersudut-sudut. Untuk mempertahankan karakter batik tradisional, motif batik ini ditambahkan isen-isen yang bersudut seperti tritis dan cacah gori, serta ditambah motif pembatas yang berbentuk segitiga dan bergaris-garis.

b) Pilihan Warna

Batik motif kucing bersantai ini menggunakan dua warna, yaitu warna panas dengan *value* tinggi dan warna dingin dengan *value* yang rendah. Warna yang dipilih adalah kuning yang didapat dari naphthol AS-G kuning GC, serta warna biru tua yang didapat dari naphthol naphthol AS-D biru B. Warna kuning

merupakan warna panas dan cerah, sedangkan warna biru tua merupakan warna dingin dan gelap sehingga dua warna tersebut mengesankan perbedaan yang sangat tegas. Kedua warna yang sangat berbeda tersebut bisa digunakan sebagai warna pemisah antara motif satu dengan motif lainnya sehingga batik dengan motif yang padat ini tetap menarik untuk dilihat.

Motif utama menggunakan warna biru tua sehingga latarnya yang berwarna kuning, sedangkan untuk motif pendukungnya berwarna kuning sehingga latarnya yang berwarna biru tua. Paduan warna tersebut menghasilkan kesan warna yang berselang-seling dalam bidang diagonal sehingga motif tetap terkesan dinamis.

c) **Bentuk Pakaian**

Carolle line merupakan pakaian atas yang memiliki ciri memiliki potongan pinggang yang ramping dan menonjolkan lekuk tubuh. Tetapi pada bagian bahu pada pakaian ini dibuat lebih lebar sehingga terkesan tegas sesuai dengan karakter motifnya yang memiliki bentuk dan warna yang kontras. Maka untuk menampilkan kesan muda dan bisa digunakan untuk wanita usia remaja, pakaian ini dimodifikasi pada beberapa bagian, antara lain bentuk lengan yang panjangnya dibuat $\frac{3}{4}$ dan bentuk kancing yang dibuat tersembunyi sehingga terkesan minimalis.

Desain pakaian ini memberikan kesan lebih dewasa sehingga cocok digunakan untuk wanita dengan usia 19-22 tahun dengan proporsi tubuh *medium*. Karena memiliki bentuk rapi dan sopan saat dikenakan, pakaian ini berfungsi sebagai pakaian untuk acara formal, misalnya untuk rapat, sekolah, dan bekerja.

c. *Shirtwaist Dress* Motif Kucing Melompat

1) Visualisasi



Gambar LVI: *Shirtwaist dress* motif kucing melompat
(Karya: Endah, 2014)

Keterangan

Judul Karya : Lompatan Si Kucing

Ukuran : L (*large*)

Bahan : Primisima

Teknik : Batik tulis

Warna : Napthol AS-BS biru BB, AS-BO merah B, dan AS biru B.

2) Deskripsi

a) Bentuk Motif

Batik motif kucing melompat ini hanya menggunakan satu macam motif utama yaitu dengan bentuk kucing sedang melompat. Motif kucing melompat disusun secara berhadap-hadapan dan memenuhi seluruh bagian kain. Motif utama tersebut berbentuk melengkung sehingga penyusunannya juga dibuat secara melengkung agar iramanya dapat menyatu. Setiap bidang dibatasi dengan garis zig-zag yang bersifat kaku untuk mengimbangi bidang lengkung pada motif.

Motif pendukung yang digunakan adalah motif mata kucing dan bulu kucing yang ditempatkan di bidang berbentuk seperti kipas diantara bidang lengkung yang berisi motif utama. Motif ini disusun memenuhi bidang tersebut untuk memberikan kesan penuh dan rumit sehingga menambah nilai estetis pada batik motif kucing melompat ini.

Isen-isen yang digunakan adalah cecek yang berguna mengisi bidang lengkung pada *background* motif utama. Isen-isen berbentuk kumpulan titik ini memberikan kesan tekstur yang kasar. Sedangkan motif pembatasnya berbentuk segitiga kecil dengan garis-garis lengkung sehingga memiliki irama yang sesuai dengan bidang lengkung pada motif utamanya.

b) Pilihan Warna

Warna yang dipilih pada motif kucing melompat adalah warna-warna dingin yang terkesan kalem, tenang, dan sejuk sehingga nyaman dikenakan sebagai pakaian formal. Warna yang digunakan hanya satu jenis warna tetapi dengan *value* yang berbeda, antara lain ungu muda, ungu, dan ungu tua. Warna

ungu muda didapat dari naphthol AS-BS biru BB, warna pencelupan kedua dengan naphthol AS-BO merah B sehingga menghasilkan warna ungu kemerahan, dan terakhir dicelup naphthol AS biru B yang menghasilkan warna ungu tua.

Warna motif utama menggunakan warna ungu yang paling muda, sedangkan *background*-nya menggunakan warna ungu yang paling tua sehingga motif utama akan terlihat lebih jelas. Untuk motif pendukungnya menggunakan warna ungu yang berguna sebagai perantara dari warna ungu muda dan ungu tua.

c) **Bentuk Pakaian**

Shirtwaist dress merupakan kemeja untuk wanita, memiliki bagian atas seperti kemeja dan bagian bawah memanjang seperti rok. Pakaian ini juga digunakan untuk acara formal seperti kemeja pria pada umumnya. Bagian atas yang berbentuk kemeja akan memberikan kesan rapi dan bagian bawah akan memberikan kesan *feminim*.

Untuk menambah kesan *feminim* dan anggun, bentuk potongan pakaian dibuat sesuai dengan lekuk tubuh wanita. Detail pakaian ini ditambah dengan dua saku di bagian atas pakaian, diberikan kancing yang berderet dari ujung atas dan ujung bawah rok. Pada bagian lengan diberikan kancing dan pengikat sehingga lengan pakaian dapat digunakan secara memanjang atau dibuat pendek sesuai selera dan kebutuhan pemakainya.

Shirtwaist dress dengan motif kucing melompat ini cocok dikenakan untuk wanita remaja akhir dengan usia 19-22 tahun karena memiliki bentuk pakaian yang terkesan formal dan dewasa. Pakaian ini berfungsi sebagai pakaian formal yang bisa dikenakan untuk bekerja, kuliah atau rapat.

d. *Princess Line Dress* Motif Kucing Bermain Bola Ikan

1) Visualisasi



Gambar LVII: ***Princess Line Dress* motif kucing bermain bola ikan**
(Karya: Endah, 2014)

Keterangan

Judul Karya : Bola Ikan Kesukaan Si Kucing

Ukuran : M (*medium*)

Bahan : Primisima

Teknik : Batik tulis

Warna : Naphthol AS-BS oranye GC dan naphthol soja 91 merah B

2) Deskripsi

a) Bentuk Motif

Batik motif kucing bermain bola ikan ini memiliki empat jenis motif utama yang berbeda yaitu kucing sedang berdiri sambil memainkan bola, kucing sedang tertidur sambil meraih bola, kucing kucing duduk sambil melihat bola, dan kucing duduk yang sedang meraih bola.

Keempat motif disusun secara vertikal dan berulang-ulang. Penerapan motif secara vertikal akan memberi kesan tinggi tetapi terkesan kaku. Agar motif lebih terkesan dinamis, motif utama disusun secara melengkung-lengkung sehingga membentuk bidang vertikal yang melengkung-lengkung.

Motif utama juga dilengkapi dengan motif pendukung berupa motif telapak kaki kucing dan motif *hair ball*. Motif pendukung disusun berdampingan dengan motif utama tetapi dibatasi dengan garis zig-zag. Motif pendukung disusun secara penuh dan rapat untuk mengimbangi motif utama yang ukurannya jauh lebih besar dan renggang.

b) Pilihan Warna

Motif batik ini menggunakan dua paduan antara warna cerah dan warna kalem, yaitu warna oranye dan warna coklat. Warna oranye didapatkan dari naphthol AS-BS oranye GC, sedangkan warna coklat didapatkan dari naphthol soja 91 merah B. Warna oranye diterapkan pada motif utama dan motif pendukung, sedangkan warna *background*-nya menggunakan warna yang lebih tua yaitu coklat.

Warna oranye digunakan untuk menampilkan kesan ceria sehingga pakaian ini cocok dikenakan untuk pakaian santai. Sedangkan warna coklat merupakan warna yang lebih gelap sehingga warna coklat yang digunakan pada *background* dapat memperjelas motif utama. Selain itu, dengan menggunakan warna coklat, kesan tradisional pada batik akan tetap terlihat walaupun pakaian digunakan sebagai pakaian santai.

c) Bentuk Pakaian

Princess line dress merupakan gaun santai panjang gaun ini selutut sehingga bisa dikenakan langsung tanpa ditambah pakaian bawah, dan dapat juga ditambah dengan pakaian bawah seperti celana *jeans* dan *legging*. Pada bagian atas gaun dibuat langsing sesuai dengan lekuk tubuh tetapi bagian bawahnya dibiarkan mengembang bebas. Lengan gaun ini dibuat pendek dan simpel sehingga nyaman dikenakan setiap saat.

Produk batik berupa gaun berjenis *princess line* ini berfungsi sebagai pakaian untuk santai, yaitu pakaian yang bisa dikenakan dalam kegiatan sehari-hari. Maka desain pakaian ini juga disesuaikan dengan fungsinya, salah satunya dengan merancang pakaian dengan bentuk yang sederhana. Bentuk sederhana dipilih untuk mengurangi kesan berat karena batik ini memiliki motif yang penuh.

Sasarannya adalah wanita usia remaja awal yaitu remaja berusia 12-15 tahun dengan proporsi tubuh *medium*. Maka bentuk pakaian dan motifnya dibuat sesuai dengan selera remaja, yaitu menggunakan bentuk pakaian yang simpel tetapi tetap modis, dan bentuk motif yang dinamis dan unik.

e. *Coat Dress* Motif Kucing Duduk

1) Visualisasi



Gambar LVIII: *Coat Dress* motif kucing duduk
(Karya: Endah, 2014)

Keterangan

Judul Karya : Berjaga-jaga Saja

Ukuran : M (*medium*)

Bahan : Primisima

Teknik : Batik tulis

Warna : Napthol AS-BB biru B dan soda 91 merah B

2) Deskripsi

a) Bentuk Motif

Batik motif kucing duduk ini memiliki dua macam motif utama yaitu kucing duduk tampak dari depan dan kucing duduk tampak dari samping. Penempatan motif dilakukan secara berselang-seling dan berderet dalam bidang horisontal. Motif utama ini berukuran besar-besar sehingga penempatannya tidak memenuhi seluruh bagian kain, melainkan hanya pada bagian bawah kain dan bagian tengah kain. Bidang horisontal akan memberikan kesan lebih lebar tetapi tampak kaku maka untuk mengatasinya bidang ini dibatasi dengan garis-garis lengkung dengan ujung meruncing sehingga terkesan tetap dinamis.

Motif pendukung yang digunakan adalah motif mata kucing, dan motif bulu kucing. Motif mata kucing ditempatkan di atas bidang horisontal motif utama, kemudian diberikan efek retakan dengan parafin. Efek retakan ini akan memberikan kesan penuh pada motif, tetapi tidak menambah kesan berat pada motif ini. Untuk isen-isennya menggunakan cecek dan cacah gori yang ditempatkan pada bagian motif utama. Selain itu, terdapat motif pembatas di bagian ujung kain bentuknya disesuaikan dengan pembatas bidang horisontal, yaitu dengan bentuk garis melengkung berujung runcing, seperti bentuk lidah api. Motif pembatas juga dilengkapi dengan motif pendukung yaitu motif mata kucing dan motif bulu kucing.

b) Pilihan Warna

Batik motif kucing duduk ini menggunakan warna-warna tua yaitu biru tua dan coklat tua. Kedua warna tersebut menghasilkan kesan kalem sehingga

cocok dikenakan sebagai pakaian formal.

Motif utama menggunakan warna biru tua dan warna latarnya coklat tua. Warna biru tua didapatkan dari naphthol AS-BB biru B, sedangkan warna coklat tua didapatkan dari naphthol coklat soda 91 merah B. Warna-warna tua juga akan membuat garis motif terlihat jelas dan tegas, tetapi motifnya akan terkesan berat, maka untuk mengimbangnya diberikan efek retakan berlatar putih menggunakan parafin. Efek retakan tersebut dibuat dengan dua kali tahap pemberian parafin dan dua kali tahap peretakan sehingga menghasilkan tiga paduan warna yang sesuai dengan warna motifnya yaitu putih, biru dan coklat.

c) **Desain Pakaian**

Coat dress memiliki desain seperti mantel dan pakaian militer Eropa, secara keseluruhan pakaian ini juga mirip dengan jas, karena memiliki potongan bahu yang tegas dan memiliki krah leher yang lebar. Panjang pakaian ini dibuat sampai lutut sehingga dapat dikenakan tanpa pakaian bawah dan bisa juga dikenakan dengan pakaian bawah. Pakaian ini memiliki kancing baju ganda yang penempatannya disesuaikan seperti pakaian militer. Pada bagian pinggang bisa ditambah dengan ikat pinggang sehingga tetap terkesan *feminim*.

Desain pakaian batik ini terkesan lebih dewasa yaitu berbentuk semi jas sehingga desain ini terkesan lebih dewasa bila dikenakan, maka sasaran konsumen produk ini adalah remaja akhir. Yaitu remaja akhir yang berusia sekitar 19-22 tahun dengan proporsi tubuh ukuran M (*medium*). Pakaian berfungsi sebagai pakaian formal, misalnya untuk kegiatan rapat, kuliah, dan bekerja.

f. *H Line Dress with Bolero Jacket* Motif Kucing Bermain Tali

1) Visualisasi



Gambar LIX: *H Line dress with bolero jacket motif kucing bermain tali*
(Karya: Endah, 2014)

Keterangan

Judul Karya : Si Kucing yang Suka Bermain

Ukuran : L (*large*)

Bahan : Primisima

Teknik : Batik tulis

Warna : Naphthol AS-GG merah GG dan naphthol AS-BS oranye GC

2) Deskripsi

a) Bentuk Motif

Motif kucing bermain tali memiliki satu motif yang disusun secara berderet dan berhadap-hadapan dalam bidang horisontal. Untuk menghilangkan kesan kaku dan lebar, bidang horisontal dibatasi dengan garis-garis lengkung dan disusun secara berulang-ulang menyesuaikan bentuk motifnya. Motif utama tidak disusun memenuhi bagian kain, melainkan hanya disusun pada bagian bawah kain. Untuk memenuhi bagian kain yang kosong diberi efek retakan dengan parafin untuk mengesankan adanya tekstur.

Motif pendukung yang digunakan antara lain motif mata kucing, motif bulu kucing, dan motif telapak kaki kucing. Motif pendukung berfungsi sebagai pelengkap motif utama sekaligus untuk memenuhi bidang kain yang masih kosong. Pada batik ini, motif pendukung diletakkan di bidang kosong bersama dengan efek retakan.

Isen-isen yang digunakan antara lain cecek dan cacah gori yang diletakkan dalam motif utama. Selain itu terdapat juga motif pembatas pada ujung kain berbentuk garis-garis lengkung yang seirama dengan motif keseluruhan, kemudian dilengkapi dengan isen-isen cecek dan motif mata kucing.

b) Pilihan Warna

Warna yang digunakan pada batik ini adalah warna panas yaitu warna kuning dan oranye. Warna yang cerah ini akan mengurangi kesan berat pada pakaian yang ditimbulkan dari bentuk pakaian yang besar dan panjang. Selain itu warna ini juga memberikan kesan ceria dan semangat sehingga cocok dikenakan

untuk acara pesta, hajatan atau acara keagamaan.

Untuk pewarnaannya menggunakan naphthol AS-GG merah GG yang menghasilkan warna kuning dan naphthol AS-BS oranye GC untuk menghasilkan warna oranye. Motif utama berwarna kuning dengan *background* yang berwarna oranye. Pada tekstur retakan dibuat tiga warna, yaitu putih, kuning, dan oranye, tetapi warna kuning lebih dominan karena untuk mengimbangi warna kuning pada motif utama yang hanya sedikit.

c) **Bentuk Pakaian**

H Line dress dengan *bolero* jaket berfungsi sebagai pakaian formal untuk wanita remaja akhir yang berusia antara 19-22 tahun. Hal ini dipertimbangkan dari ukuran pakaian yang besar (*large*) dan desain pakaiannya yang terkesan lebih dewasa. Pakaian ini cocok dikenakan dalam acara pesta misalnya acara pernikahan, serta acara keagamaan misalnya acara pengajian karena memiliki desain yang mewah tetapi tetap sopan saat dikenakan.

H Line dress merupakan gaun dengan bentuk leher dan dan bentuk potongan badan seperti huruf H. Gaun ini tidak memiliki lengan, tetapi gaun ini dilengkapi dengan *bolero* sebagai penutup bagian yang terbuka. Bolero dibuat secara terpisah sehingga dapat dilepas dan dikenakan sesuai jenis acaranya.

Bolero merupakan jaket yang memiliki panjang sampai pinggang dengan bagian depan dibiarkan terbuka. Sebagai jaket dengan bahan ringan seperti katun, *bolero* tidak akan terasa panas saat dikenakan. *Bolero* ini cocok digabungkan dengan gaun panjang karena memiliki bentuk yang panjangnya sampai pinggang jadi akan menghilangkan lekuk tubuh sehingga menambah kesan anggun.

g. Corselet Dress Motif Kucing Memanjat

1) Visualisasi



Gambar LX: *Corselet dress motif kucing memanjat*

(Karya: Endah, 2014)

Keterangan

Judul Karya : Melatih Naluri

Ukuran : M (*medium*)

Bahan : Primisima

Teknik : Batik tulis

Warna : Naphthol AS biru BB dan naphthol AS-D biru BB

2) Deskripsi

a) Bentuk Motif

Corselet dress ini memiliki satu jenis motif utama yang penyusunannya dengan cara disebar pada bagian bawah kain. Penempatan di bagian bawah karena sengaja untuk menonjolkan motif di bagian bawah pakaian. Motif utama menggambarkan bentuk kucing sedang memanjat pohon. Motif pohon digambarkan dengan garis lurus vertikal dengan bagian bawah membesar sedangkan bagian atas mengecil dan bercabang-cabang seperti sulur. Motif utama dilengkapi dengan isen-isen yaitu cecek, cecek-sawut, dan cecek-pitu.

Motif pendukung yang digunakan adalah motif mata kucing dan motif bulu kucing. Motif pendukung memiliki porsi yang lebih banyak karena untuk mengimbangi motif utama yang berukuran besar dan porsinya sedikit. Di antara motif pendukung diberikan efek retakan dengan parafin untuk memberikan kesan penuh. Motif pendukung disusun di atas motif utama dengan pembatas motif berupa bidang lengkung meruncing seperti lidah api. Dalam bidang berbentuk lidah api tersebut diberikan isen-isen cacah gori secara padat dan penuh.

b) Pilihan Warna

Batik motif kucing memanjat ini menggunakan satu warna dingin dengan *value* yang berbeda yaitu warna biru muda dan warna biru tua. Warna biru muda didapatkan dari naphthol AS biru BB dan warna biru tua didapatkan dari naphthol AS-D biru BB.

Warna motif utama menggunakan warna biru muda, sedangkan latarnya menggunakan warna biru tua. Efek retakan menggunakan warna dasar biru muda

dan warna garis retakan biru tua. Warna biru muda memiliki porsi yang lebih banyak, hal ini digunakan untuk mengimbangi bagian motif utama yang warna biru mudanya hanya sedikit.

Warna biru memberikan kesan dingin, dengan menggunakan warna biru motif akan menimbulkan kesan tenang sehingga mampu menyesuaikan dengan bentuk pakaian yang sengaja di desain untuk memberikan kesan lebih dewasa.

c) **Bentuk Pakaian**

Corselet dress dengan motif kucing memanjat merupakan gaun dengan panjang sampai bawah lutut dan memiliki lengan yang panjang, sasarannya remaja berusia 19-22 tahun. Gaun ini cocok dikenakan dalam acara formal seperti bekerja, rapat organisasi, dan pesta. Disebut *corselet dress* karena gaun ini memiliki semacam sabuk untuk memberikan efek langsing dan membentuk lekuk tubuh sehingga cocok dikenakan oleh remaja putri.

Corselet dress adalah gaun dengan panjang 3/4 badan sehingga dapat dikenakan dengan pakaian bawah seperti *jeans* atau *legging*. Bisa juga dikenakan tanpa pakaian bawah, tetapi tetap sopan karena tidak terlalu pendek.

Gaun ini memiliki bagian atas dan bagian bawah yang terpisah, bagian atas memiliki potongan yang pas dengan ukuran badan bagian atas. Sedangkan bagian bawahnya dibuat lebar seperti rok sehingga gaun ini terlihat lebih longgar. Pada bagian tengah diberikan semacam ikat pinggang semu. Guna ikat pinggang ini untuk membentuk lekuk pinggang menggunakan kain kaca dengan warna yang berbeda agar terlihat jelas. di bagian atas ikat pinggang semu diberikan kancing sebagai bukaan untuk mengenakan gaun ini.

h. *Sun Dress* Motif Kucing Kembar

1) Visualisasi



Gambar LXI: *Sun dress motif kucing kembar*
(Karya: Endah, 2014)

Keterangan

Judul Karya : Bercermin

Ukuran : M (*medium*)

Bahan : Primisima

Teknik : Batik tulis

Warna : Naphthol AS merah B dan naphthol AS-D biru BB

2) Deskripsi

a) Bentuk Motif

Sun dress dengan motif kucing kembar ini memiliki satu jenis motif utama yang disusun secara simetris dalam bidang belah ketupat. Motif utama berbentuk dua kucing sedang duduk berhadapan, bentuknya dibuat sama persis seolah-olah seperti kembar. Penyusunan motif utama diselingi dengan isen-isen yang penempatannya juga di dalam bidang belah ketupat, isen-isennya berupa cecek-sawut dan upan-upan. *Sun dress* motif kucing kembar ini tidak dilengkapi dengan motif pendukung karena motif utama dan isen-isen sudah memenuhi seluruh bagian kain.

Karena disusun dalam bidang geometris dan penyusunannya secara simetris, motif ini terkesan kaku dan statis. Untuk mengurangi kesan kaku tersebut diberikan garis-garis melengkung sebagai pembatas bidang belah ketupat sehingga motif lebih terkesan dinamis. Selain itu pembatas motif bagian bawah kain dibuat seperti tumpal tetapi dengan garis-garis yang lengkung seperti pada pembatas bidang belah ketupat.

b) Pilihan Warna

Warna yang digunakan pada *sun dress* motif kucing kembar ini adalah warna pastel atau warna-warna muda. Antara lain merah muda yang didapat dari naphthol AS merah B dan ungu muda yang didapat dari naphthol AS-D biru BB. Motif utama menggunakan warna ungu dengan latar merah muda, sedangkan warna bidang belah ketupat yang berisi isen-isen menggunakan latar ungu.

Warna muda digunakan untuk menyesuaikan fungsi gaun sebagai

pakaian santai sehingga gaun tetap terlihat ringan dan nyaman dikenakan. Selain itu, gaun santai ini memiliki motif yang penuh sehingga warna-warna muda juga digunakan untuk mengurangi kesan berat pada motifnya. Kedua warna ini juga menambah kesan *feminim* sehingga cocok dikenakan oleh remaja putri.

c) **Bentuk Pakaian**

Sun dress merupakan gaun santai yang dikenakan pada musim panas, gaun ini dirancang tanpa lengan dengan pundak yang sedikit terbuka. Karena sebagai pakaian santai, *sun dress* dibuat dengan bahan yang ringan dan menyerap keringat yaitu katun.

Sun dress motif kucing kembar memiliki desain yang longgar dengan panjangnya selutut. Gaun ini tidak memiliki lengan sehingga tidak terasa panas saat dikenakan. Pada bagian leher ditambahkan krah rempel atau berlekuk-lekuk untuk menambahkan kesan ceria dan muda. Bagian panggul diberikan potongan motif pembatas untuk memberikan variasi, potongan kain ini juga akan menambah bentuk lekuk pinggang dan panggul.

Panjang gaun ini $\frac{3}{4}$ panjang tubuh dengan bagian bawah rok dibuat lebar agar tidak membatasi gerak pemakainya. Gaun ini juga bisa dikenakan bersama pakaian bawah yang ringan dan nyaman seperti *legging*, tetapi bisa juga digunakan tanpa pakaian bawah.

Sun dress motif kucing kembar ini memiliki warna yang cerah dan desain pakaian yang terkesan muda, ceria dan kekanak-kanakkan sehingga cocok untuk remaja awal yaitu remaja yang berusia antara 12-15 tahun dengan ukuran tubuh *medium*.

i. **Blazer Jacket Motif Kucing dan Ikan**

1) **Visualisasi**



Gambar LXII: **Blazer jacket motif kucing dan ikan**

(Karya: Endah, 2014)

Keterangan

Judul Karya : Perut Kenyang Kucing pun Senang

Ukuran : M (*medium*)

Bahan : Primisima

Teknik : Batik tulis

Warna : Naphthol soja 91 merah B dan naphthol AS-D biru B

2) Deskripsi

a) Bentuk Motif

Blazer jacket motif kucing dan ikan ini memiliki satu bentuk motif utama yang disusun berhadapan dalam bidang lengkung tak beraturan. Penyusunan dilakukan secara horisontal tetapi secara asimetris sehingga tetap terkesan dinamis. Pada bidang lengkung diberikan pembatas antara motif utama dengan motif pendukung yang berupa garis zig-zag. Garis zig-zag yang bersifat kaku bertolak belakang dengan bidang lengkung sehingga terjadi suatu kontras yang menarik.

Motif pendukung yang digunakan pada batik ini adalah motif ikan, motif mata kucing, dan motif bulu kucing. Motif ikan mengapit motif utama, kemudian motif ikan diapit motif mata kucing dan bulu kucing sehingga motif utama berada di tengah-tengah motif pendukung.

Isen-isen yang digunakan antara lain cacah gori, cecek, dan sawut, penempatannya diantara motif utama dan diantara motif pendukung. Untuk mengisi bidang yang masih kosong, diberikan efek retakan atau tekstur semu menggunakan parafin sehingga motif keseluruhan akan terkesan penuh tetapi tidak terkesan berat.

b) Pilihan Warna

Warna yang digunakan pada *blazer* dengan motif kucing dan ikan ini adalah warna coklat muda dan coklat tua. Warna coklat muda didapatkan dari naphthol soda 91 merah B, sedangkan warna coklat tua didapatkan dari naphthol AS-D biru B. Warna coklat menimbulkan kesan hangat sehingga sesuai bila

diterapkan pada pakaian seperti jaket. Selain itu warna coklat akan membuat garis kerangka motif terlihat jelas sehingga motif akan mudah terlihat.

Warna coklat muda digunakan pada motif utama dan motif pendukung sedangkan warna coklat tua digunakan pada warna latar batik ini. Selain itu terdapat dua bidang yang diberi efek retakan, bidang pertama berlatar coklat dan bergaris retakan coklat tua. Bidang kedua memiliki tiga warna yaitu berlatar putih dan bergaris retakan coklat dan biru, untuk mengimbangi warna putih pada latar retakan, bidang ini diapit dengan isen-isen yang warnanya juga dominan putih sehingga terjadi keseragaman warna dalam satu deret motif.

c) **Bentuk Pakaian**

Blazer adalah jaket ringan dengan bentuk seperti jas dan memiliki dua tangkupan di bagian depan yang disatukan dengan kancing baju. Sebagai jaket, *blazer* dengan motif kucing ini berfungsi sebagai pakaian pelindung dari pengaruh cuaca. Jaket ini juga cocok dikenakan dalam berbagai aktifitas karena terbuat dari bahan katun yang lembut sehingga tidak terasa panas saat dikenakan. Selain itu, jaket ini dirancang dengan bentuk dan motif yang terkesan elegan sehingga cocok dikenakan oleh remaja putri usia 19-22 tahun, baik untuk acara formal maupun acara non formal.

Blazer jacket ini memiliki potongan yang disesuaikan dengan lekuk tubuh selain itu, ditambah dengan beberapa variasi antara lain diberikan krah lengkung yang besar dan diberikan saku depan dengan posisi miring. Krah lengkung akan mengurangi kesan tegap dan kaku pada *blazer* ini, sedangkan saku miring dipilih untuk memberikan kesan sederhana dan simpel.

j. *Bloomers Pants* Motif Kucing Berburu

1) Visualisasi



Gambar LXIII: *Bloomers pants* motif kucing berburu
(Karya: Endah, 2014)

Keterangan

Judul Karya : Sisi Liar Si Kucing

Ukuran : S (*small*)

Bahan : Primisima

Teknik : Batik tulis

Warna : Napthol AS-BS oranye GC dan napthol AS biru BB.

2) Deskripsi

a) Bentuk Motif

Bloomers pants dengan motif kucing berburu ini memiliki dua motif utama yang berbeda, kedua motif tersebut menggambarkan kucing yang akan menerkam mangsanya. Motif pertama menggambarkan kucing sedang melompat dan menerkam mangsa, sedangkan motif kedua menggambarkan kucing sedang berjingkat untuk menerkam mangsanya. Motif utama tersebut disusun secara berderet dan berulang-ulang dalam posisi horisontal. Motif utama dibatasi dengan garis-garis lengkung yang menyesuaikan bentuk motif utama sehingga motif terkesan dinamis.

Selain motif utama, terdapat motif pendukung antara lain motif tikus sebagai mangsa kucing, motif mata kucing, dan motif *hair ball*. Motif tikus ditempatkan di depan motif utama, motif mata kucing ditempatkan pada bidang kosong di bagian atas kain bersama dengan efek retakan untuk memberikan kesan penuh. Motif *hair ball* ditempatkan diantara motif utama sebagai pemisah bagian atas dan bawah motif. Untuk isen-isennya menggunakan cecek yang ditempatkan di *background* motif utama. Sedangkan motif pembatasnya pada bagian bawah kain berbentuk garis lengkung yang disusun secara berulang-ulang

b) Pilihan Warna

Warna yang dipilih pada batik ini adalah warna-warna pastel yaitu oranye muda dan ungu muda. Oranye muda didapat dari naphthol AS-BS oranye GC sedangkan warna ungu muda didapatkan dari naphthol AS biru BB. Warna motif menggunakan warna oranye muda sedangkan warna latar menggunakan

warna ungu muda. Untuk bidang yang diberi efek retakan menggunakan warna oranye muda sebagai latarnya dan warna ungu muda sebagai warna garis retakannya. Pembagian warna tersebut menghasilkan warna yang seimbang karena warna oranye dan ungu memiliki porsi yang hampir sama.

Warna oranye memberikan kesan ceria sedangkan warna ungu memberikan kesan tenang, kesan yang bertolak belakang tersebut dinetralkan dengan menggunakan warna-warna muda sehingga warna bisa bersatu dan tidak terlalu mencolok. Warna-warna muda juga akan memberikan kesan *feminim* sehingga cocok dikenakan oleh remaja putri.

c) **Bentuk Pakaian**

Bloomers pants adalah pakaian bawahan berjenis celana pendek yang berfungsi sebagai celana santai. Dengan ukuran yang pendek, pemakai tetap bisa bergerak bebas dalam segala aktifitas. Selain itu, bentuk celana ini dibuat menggembung dengan elastis pada bagian bawah celana untuk menopang cembungan kain. Dengan bentuk yang menggembung, celana ini memberikan kesan besar pada bagian panggul sampai paha sehingga kaki terlihat lebih berisi. Celana ini juga dilengkapi dengan dua saku samping yang diberi kancing besar sebagai pemanis tampilan.

Bloomers pants ini berukuran kecil (*small*) sehingga cocok dikenakan oleh remaja awal yaitu remaja dengan usia 12-15 tahun. Bentuk yang unik dan motif yang menarik dari *bloomers pants* ini memberikan kesan ceria, muda, dan dinamis sehingga cocok dikenakan oleh remaja awal.

k. *Harem Pants* Motif Kucing dan Anaknya

1) Visualisasi



Gambar LXIV: *Harem pants* motif kucing dan anaknya
(Karya: Endah, 2014)

Keterangan

Judul Karya : Induk Kucing

Ukuran : S (*small*)

Bahan : Primisima

Teknik : Batik tulis

Warna : Naphthol AS-BS merah B dan naphthol soja 91 merah GG

2) Deskripsi

a) Bentuk Motif

Harem pants ini memiliki dua motif utama berbeda yang disusun secara berselingan dalam bidang diagonal. Moti pertama menggambarkan induk kucing yang sedang duduk berhadapan dengan satu anaknya, motif kedua menggambarkan induk kucing sedang menyusui kedua anaknya. Motif induk kucing dibuat lebih besar dan lebih detail dari pada motif anak kucing. Motif utama ini ditambahi dengan isen-isen berupa cecek pada *background*-nya agar motif lebih terkesan penuh dan rumit.

Di antara bidang diagonal yang memuat motif utama, diberikan motif pembatas berupa garis-garis lengkung dengan ujung runcing yang disusun mengikuti bentuk motif utamanya. Garis lengkung akan membuat motif terlihat dinamis sehingga seolah-olah ada interaksi diantara motif-motifnya. Selain itu bidang diagonal yang memuat motif utama diselingi dengan dua motif pendukung, yaitu motif mata kucing dan motif bulu kucing.

b) Pilihan Warna

Warna yang digunakan pada batik motif kucing dan anaknya ini adalah paduan warna muda dan warna tua, yaitu warna merah muda dan warna coklat tua. Warna merah muda didapatkan dari naphthol AS-BS merah B dan warna coklat tua didapatkan dari naphthol sog 91 merah GG.

Warna merah muda akan menambah kesan *feminim* dan cantik. Warna ini diterapkan pada motif utama dan garis pembatasnya. Sedangkan warna coklat tua akan memberikan kesan hangat dan kalem sehingga batik ini cocok bila

diterapkan pada pakaian bawah. Warna coklat yang cenderung lebih gelap juga akan memperjelas garis motif dan bentuk motifnya sehingga motif akan lebih jelas terlihat walaupun diterapkan pada celana yang bidang pandangnya lebih sempit dibanding pakaian lainnya.

c) Bentuk Pakaian

Harem pants dirancang dengan ukuran yang panjangnya sampai bawah lutut sehingga pemakai tetap bisa bergerak bebas dalam segala aktifitas. Selain itu, bentuk celana ini dibuat menggembung dengan elastis pada bagian bawah celana untuk menopang cembungan kain. Bentuk yang menggembung dipilih karena bentuk ini memberikan kesan besar pada bagian paha sehingga terlihat lebih indah saat dikenakan. Bentuk menggembung juga tidak membatasi ruang gerak pemakainya sehingga tetap nyaman saat dikenakan.

Celana ini juga dilengkapi dengan dua saku samping yang diberi kancing besar sebagai pemanis tampilan. Pada bagian atas celana juga diberikan elastis dan bukaan dengan kancing sehingga mempermudah pada saat pemakaian.

Seperti pada *bloomers pants*, celana *harem* ini memiliki bentuk yang unik, yaitu dibuat menggembung pada bagian paha. Selain itu memiliki motif dengan warna yang menarik. Bentuk dan warna motif ini juga memberikan kesan ceria, muda, dan dinamis sehingga cocok dikenakan oleh remaja awal yaitu remaja dengan usia antara 12-15 tahun.

1. *A Line Skirt* Motif Kucing Berkelahi

1) Visualisasi



Gambar LXV: *A line skirt* motif kucing berkelahi
(Karya: Endah, 2014)

Keterangan

Judul Karya : Duel

Ukuran : L (*large*)

Bahan : Primisima

Teknik : Batik tulis

Warna : Napthol AS-G biru BB dan napthol soja 91 merah B

2) Deskripsi

a) Bentuk Motif

A line skirt ini memiliki tiga motif utama yang berbeda yang disusun dalam bidang diagonal secara berderet dan bergantian. Motif pertama menggambarkan dua kucing sedang berhadapan dan siap bertarung, motif kedua menggambarkan dua kucing sedang bertarung sengit, dan motif ketiga menggambarkan kucing sedang dalam posisi menyerah.

Penyusunan motif secara diagonal untuk memberikan keseimbangan sehingga tidak terlihat terlalu lebar atau terlalu sempit. Bidang diagonal dibatasi dengan motif pendukung berupa motif kumis kucing yang disusun secara berulang-ulang sehingga terlihat seperti sulur.

Ketiga motif utama menunjukkan beberapa bentuk kucing yang sedang berkelahi dengan bentuk bulu pada tubuh kucing yang dibuat meruncing seolah-olah bulunya mengembang. Diantara bidang yang memuat motif utama diberikan efek retakan dengan parafin untuk menambah kesan penuh pada motif. Selain menggunakan efek retakan, pada *background* motif utama diberikan isen-isen berupa cecek pitu sehingga menambah kesan dinamis pada motif utama.

b) Pilihan Warna

Warna yang digunakan pada motif kucing berkelahi adalah kuning kunir yang didapat dari naphthol AS-G biru BB dan coklat tua yang didapat dari naphthol SOGA 91 merah B.

Kuning kunir digunakan pada motif utama dan pada bidang yang diberi efek retakan. Sedangkan warna coklat tua digunakan pada *background*-nya.

Warna kuning akan memberikan kesan riang sehingga akan membuat motif lebih terlihat jelas dan menarik. Warna coklat akan memberikan kesan hangat, warna ini juga cocok untuk pakaian bawah karena *value*-nya cenderung rendah sehingga tidak terlalu mencolok.

c) **Bentuk Pakaian**

A line skirt merupakan pakaian bawah berjenis rok panjang dengan potongan lebar seperti huruf A. Fungsi rok ini adalah sebagai bawahan yang bisa dipasangkan dengan manset atau kaos panjang dan kerudung sehingga menjadi pakaian muslim. Bisa juga dipasangkan dengan kaos pendek sehingga cocok dikenakan untuk bersantai. Rok ini memiliki bentuk yang lebar dan sederhana tetapi dengan motif yang penuh sehingga tetap menarik bila dikenakan oleh remaja putri.

Pada bagian atas *a line skirt* ini diberi elastis untuk memudahkan pemakaian dan untuk kenyamanan pemakainya. Bagian atas juga dilengkapi dengan pengait ikat pinggang dengan ukuran yang besar untuk menambah variasi dan menambah keindahan saat dikenakan. Pada bagian bawah dibuat lebar sehingga kain terkesan jatuh bebas dari atas dan membentuk lekukan-lekukan secara alami.

A line skirt dengan motif kucing berkelahi ini memiliki ukuran yang besar (*large*), selain itu bentuknya yang panjang dengan bagian atas sempit dan bagian bawah lebar akan memberikan kesan lebih dewasa. Dengan demikian sasaran produk batik ini adalah remaja akhir, yaitu remaja yang berusia antara 19-22 tahun.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Kucing sebagai Ide Penciptaan Motif Batik untuk Pakaian Wanita Usia Remaja merupakan penciptaan motif batik dengan mengubah bentuk kucing menjadi motif batik kemudian diterapkan pada pakaian wanita usia remaja. Penciptaan karya ini menggunakan dua metode yaitu metode eksplorasi dan eksperimen. Metode eksplorasi digunakan untuk mendapatkan berbagai informasi yang berhubungan dengan kucing sebagai ide penciptaannya, sedangkan metode eksperimen digunakan untuk menciptakan berbagai sket alternatif yang akan dipilih untuk diolah menjadi karya nyata. Proses pengerjaan karya ini dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu tahap penyusunan konsep, tahap mendesain motif dan mendesain pakaian, tahap pembatikan, dan tahap penjahitan.

Hasil dari tugas akhir karya seni ini adalah konsep desain motif utama yang digubah secara dekoratif berdasarkan ciri fisik, perilaku dan kebiasaan kucing, kosep desain motif pendukung dan motif pembatas yang merupakan stilasi dari bentuk-bentuk yang berkaitan dengan kucing seperti mata kucing, bulu kucing, makanan kucing, dan mainan kucing.. Motif tersebut kemudian diterapkan pada 12 macam pakaian wanita usia remaja yang terdiri dari pakaian atas, gaun, jaket, dan pakaian bawah. Jenis pakaian atas meliputi *tunic* dengan motif kucing bermain bola karet, dan *carolle line* dengan motif kucing bersantai. Untuk jenis gaun meliputi *shirtwaist dress* motif kucing melompat, *princess line dress* motif kucing bermain bola ikan, *coat dress* motif kucing duduk, *h line dress*

with bolero jacket motif kucing bermain tali, *corselet dress* motif kucing memanjat, dan *sun dress* motif kucing kembar. Untuk jaket yaitu *blazer jacket* dengan motif kucing dan ikan. Untuk pakaian bawah meliputi *bloomers pants* motif kucing berburu, *harem pants* motif kucing dan anaknya, dan *a line skirt* motif kucing berkelahi.

B. Saran Bagi Pembaca

1. Penempatan motif sebaiknya memperhatikan pola pemotongan pakaian sehingga motif batik tidak akan terpotong atau terpenggal pada bagian-bagian tertentu pada saat proses penjahitan.
2. Penempatan motif juga harus disesuaikan dengan pola pakaian sehingga motif dapat saling menyambung walaupun diletakkan pada potongan yang terpisah, misalnya pada potongan lengan dan potongan badan.
3. Penambahan bahan lain misalnya seperti kain yang berbeda, kancing baju, dan aksesoris sebaiknya disesuaikan dengan sifat batik yang memiliki karakter tradisional sehingga tidak mengurangi nilai estetis yang ada dalam batik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan, dkk. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Budaarsa, Komang. 2011. *Nama-Nama Latin Hewan*. Bali: Udayana University Press.
- Endik S. 1986. *Seni Membatik*. Jakarta: PT. Safir Alam.
- Hamidin, Aep S. 2010. *Batik Warisan Budaya Asli Indonesia*. Yogyakarta: Narasi.
- Hasanudin. 2001. *Batik Pesisiran, Melacak Pengaruh Etos Dagang Santri pada Ragam Hias Batik*. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.
- Ismunandar. 1985. *Teknik dan Mutu Batik, Batik Tradisional-Mancanegara*. Semarang: Dahara Prize.
- Izzanty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jasin, Maskoeri. 1984. *Sistematik Hewan (Invertebrata dan Vertebrata)*. Surabaya: Sinar Wijaya.
- Murtihadi dan Mukminatun. 1979. *Pengetahuan Teknologi Batik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Poespo, Goet. 2000. *Aneka Gaun (Dresses)*. Yogyakarta: Kanisius.
- _____. 2000. *Celana (Pants)*. Yogyakarta: Kanisius.
- _____. 2001. *Jaket, Mantel dan Vest*. Yogyakarta: Kanisius.
- Prasetyo, Anindito. 2010. *Batik Karya Agung Warisan Budaya Dunia*. Yogyakarta: Pura Pustaka.
- Purnomo, Heri. 2004. "Nirmana Dwimatra". Diklat Mata Kuliah Nirmana, 33, I, hlm. 59-2.
- Putra, Nusa. 2011. *Research and Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rumini, Sri dan Siti Sundari. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sachari, Agus. 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali

- _____. 2005. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta : Erlangga
- Soedarso. 1998. *Seni Lukis Batik Indonesia Batik Klasik Sampai Kontemporer*. Yogyakarta: Taman Budaya Propinsi DIY IIKP Negeri Yogyakarta.
- Soetopo, S. 1983. *Batik*. Jakarta: PT. Indira.
- Soepratno. 1984. *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa*. Semarang : PT. Effhar.
- Solich, dkk. 2004. *Kerajinan Tangan dan Kesenian Jilid 6*. Jakarta: Erlangga.
- Sulchan, Ali. 2011. *Proses Desain Kerajinan (Suatu Pengantar)*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Supriadi, Oding. 2011. *Metode Riset Evaluasi*. Yogyakarta: CV Aswaja Pressindo.
- Susanto, Sewan. 1980. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan. Lembaga Penelitian dan Pendidikan Industri. Departemen Perindustrian.
- Suyono, A. Heri. 2009. *Panduan Lengkap Merawat Kucing Favorit*. Jakarta: PT. Samindra Utama.
- Yusuf, Syamsu. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Zamzuri. 1985. *Batik Klasik*. Jakarta Pusat : PT. Penerbit Djambatan.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Dokumentasi Karya

A. Batik Motif Kucing Bermain Bola



Wujud kain setelah pewarnaan I, II dan III



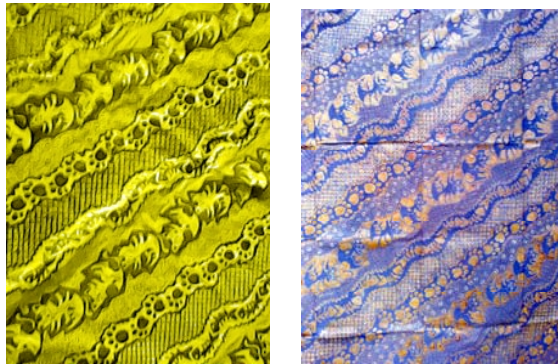
Wujud akhir kain batik motif kucing dan detailnya

Gambar LXVI : **Batik motif kucing bermain bola karet**
(Karya: Endah, 2014)

B. Batik Motif Kucing Bersantai



Wujud kain setelah dipola dan dibatik



Wujud kain setelah pewarnaan I dan II



Wujud akhir kain batik motif kucing bersantai

Gambar LXVII : **Batik motif kucing memanjat**
(Karya: Endah, 2014)

C. Batik Motif Kucing Melompat



Wujud kain setelah dipola dan dibatik



Wujud kain setelah pewarnaan I, II dan III



Wujud akhir kain batik motif kucing melompat dan detailnya

Gambar LXVIII : **Batik motif kucing melompat**
(Karya: Endah, 2014)

D. Batik Motif Kucing Bermain Bola Ikan



Wujud kain setelah dipola dan dibatik



Wujud kain setelah pewarnaan I dan II



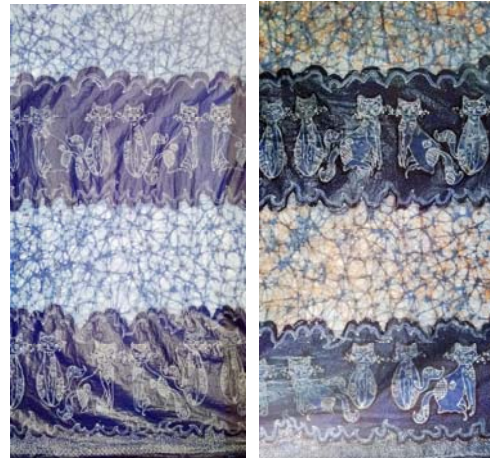
Wujud akhir kain batik motif kucing bermain bola ikan

Gambar LXIX : *Batik motif kucing bermain bola ikan*
(Karya: Endah, 2014)

E. Batik Motif Kucing Duduk



Wujud kain setelah dipola dan dibatik



Wujud kain setelah pewarnaan I dan pewarnaan II



Wujud akhir kain batik motif kucing duduk dan detailnya

Gambar LXX : *Batik motif kucing duduk*
(Karya: Endah, 2014)

F. Batik Motif Kucing Bermain Tali



Wujud kain setelah dipola dan dibatik



Wujud kain setelah pewarnaan I dan pewarnaan II



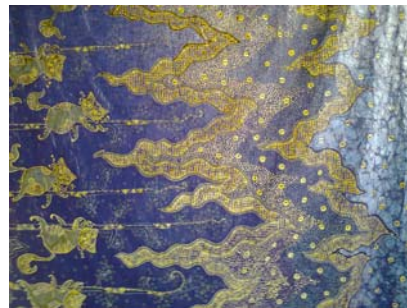
Wujud akhir kain batik motif kucing bermain tali dan detailnya

Gambar LXXI : *Batik motif kucing bermain tali*
(Karya: Endah, 2014)

G. Batik Motif Kucing Memanjat



Wujud kain setelah dipola dan dibatik



Wujud kain setelah pewarnaan I dan II



Wujud akhir kain batik motif kucing memanjat

Gambar LXXII : **Batik motif kucing memanjat**
(Karya: Endah, 2014)

H. Batik Motif Kucing Kembar



Wujud kain setelah dipola dan dibatik



Wujud kain setelah pewarnaan I dan II



Wujud akhir kain batik motif kucing kembar dan detailnya

Gambar LXXIII : *Batik motif kucing kembar*
(Karya: Endah, 2014)

I. Batik Motif Kucing dan Ikan



Wujud kain setelah dipola dan dibatik



Wujud kain setelah pewarnaan I dan II



Wujud akhir kain batik motif kucing dan ikan

Gambar LXXIV : **Batik motif kucing dan ikan**
(Karya: Endah, 2014)

J. Batik Motif Kucing Berburu



Wujud kain setelah dibatik



Wujud kain setelah pewarnaan I dan II



Wujud akhir kain batik motif kucing berburu

Gambar LXXV : **Batik motif kucing berburu**
(Karya: Endah, 2014)

K. Batik Motif Kucing dan Anaknya



Wujud kain setelah dibatik



Wujud kain setelah pewarnaan I dan II



Wujud akhir kain batik motif kucing dan anaknya

Gambar LXXVI : *Batik motif kucing dan anaknya*
(Karya: Endah, 2014)

L. Batik Motif Kucing Berkelahi



Wujud kain setelah dipola dan dibatik



Wujud kain setelah pewarnaan I dan pewarnaan II



Wujud akhir kain batik motif kucing berkelahi dan detailnya

Gambar LXXVII : *Batik motif kucing berkelahi*
(Karya: Endah, 2014)

Lampiran 2: Tabel Fungsi Pakaian

No	Nama Pakaian	Fungsi		Sasaran (Remaja)			Ukuran		
		Formal	Casual	Awal 12-15 tahun	Madya 15-18 tahun	Akhir 19-22 tahun	S	M	L
a.	<i>Tunic</i> Motif Kucing Bermain Bola Karet	v			v		v		
b.	<i>Carolle Line</i> Motif Kucing Bersantai	v				v		v	
c.	<i>Shirtwairst Dress</i> Motif Kucing Memanjat	v				v			v
d.	<i>Princess Line Dress</i> Motif Kucing Bermain Bola Ikan		v	v				v	
e.	<i>Coat Dress</i> Motif Kucing Duduk	v			v			v	
f.	<i>H Line Dress with Bolero Jacket</i> Motif Kucing Bermain Tali	v				v			v
g.	<i>Corselet Dress</i> Motif Kucing Memanjat	v				v		v	
h.	<i>Sun Dress</i> Motif Kucing Kembar		v	v				v	
i.	<i>Blazer Jacket</i> Motif Kucing dan Ikan	v			v			v	
j.	<i>Bloomers Pants</i> Motif Kucing Berburu		v	v			v		
k.	<i>Harem Pants</i> Motif Kucing dan Anaknya		v	v			v		
l.	<i>A Line Skirt</i> Motif Kucing Berkelahi	v				v			v

Lampiran 3: Ukuran Pola Pakaian

1. *Tunic* Motif Kucing Bermain Bola Karet

No.	Jenis Ukuran	Ukuran (cm)
a.	Panjang punggung	70
b.	Panjang bahu	36
c.	Panjang badan	86
d.	Lingkar pinggang	72
e.	Lingkar pinggul	100
f.	Panjang lengan	50
g.	Lingkar lengan	22

2. *Carolle Line* Motif Kucing Bersantai

No.	Jenis Ukuran	Ukuran (cm)
a.	Panjang punggung	80
b.	Panjang bahu	40
c.	Panjang badan	90
d.	Lingkar pinggang	78
e.	Lingkar pinggul	102
f.	Panjang lengan	36
g.	Lingkar lengan	22

3. *Shirtwaist Dress* Motif Kucing Memanjat

No.	Jenis Ukuran	Ukuran (cm)
a.	Panjang punggung	80
b.	Panjang bahu	37
c.	Panjang badan	95
d.	Lingkar pinggang	63
e.	Lingkar pinggul	97
f.	Panjang lengan	52
g.	Lingkar lengan	20

4. ***Princess Line Dress* Motif Kucing Bermain Bola Ikan**

No.	Jenis Ukuran	Ukuran (cm)
a.	Panjang punggung	72
b.	Panjang bahu	36
c.	Panjang badan	86
d.	Lingkar pinggang	74
e.	Lingkar pinggul	96
f.	Panjang lengan	20
g.	Lingkar lengan	28

5. ***Coat Dress* Motif Kucing Duduk**

No.	Jenis Ukuran	Ukuran (cm)
h.	Panjang punggung	70
i.	Panjang bahu	36
j.	Panjang badan	86
k.	Lingkar pinggang	72
l.	Lingkar pinggul	100
m.	Panjang lengan	50
n.	Lingkar lengan	22

6. ***H Line Dress with Bolero Jacket* Motif Kucing Bermain Tali**

No.	Jenis Ukuran	Ukuran (cm)
a.	Panjang punggung	88
b.	Panjang bahu	41
c.	Panjang badan	140
d.	Lingkar pinggang	78
e.	Lingkar pinggul	102
f.	Panjang lengan	52
g.	Lingkar lengan	22

7. Corselet Dress Motif Kucing Memanjat

No.	Jenis Ukuran	Ukuran (cm)
a.	Panjang punggung	80
b.	Panjang bahu	37
c.	Panjang badan	100
d.	Lingkar pinggang	65
e.	Lingkar pinggul	97
f.	Panjang lengan	52
g.	Lingkar lengan	20

8. Sun Dress Motif Kucing Kembar

No.	Jenis Ukuran	Ukuran (cm)
a.	Panjang punggung	80
b.	Panjang bahu	37
c.	Panjang badan	100
d.	Lingkar pinggang	63
e.	Lingkar pinggul	97
f.	Panjang lengan	0
g.	Lingkar lengan	25

9. Blazer Jacket Motif Kucing dan Ikan

No.	Jenis Ukuran	Ukuran (cm)
a.	Panjang punggung	80
b.	Panjang bahu	37
c.	Panjang badan	100
d.	Lingkar pinggang	63
e.	Lingkar pinggul	97
f.	Panjang lengan	52
g.	Lingkar lengan	20

10. Bloomers Pants Motif Kucing Berburu

No.	Jenis Ukuran	Ukuran (cm)
a.	Lingkar pinggang	63
b.	Lingkar pinggul	97
c.	Lingkar paha	44
d.	Panjang celana	30

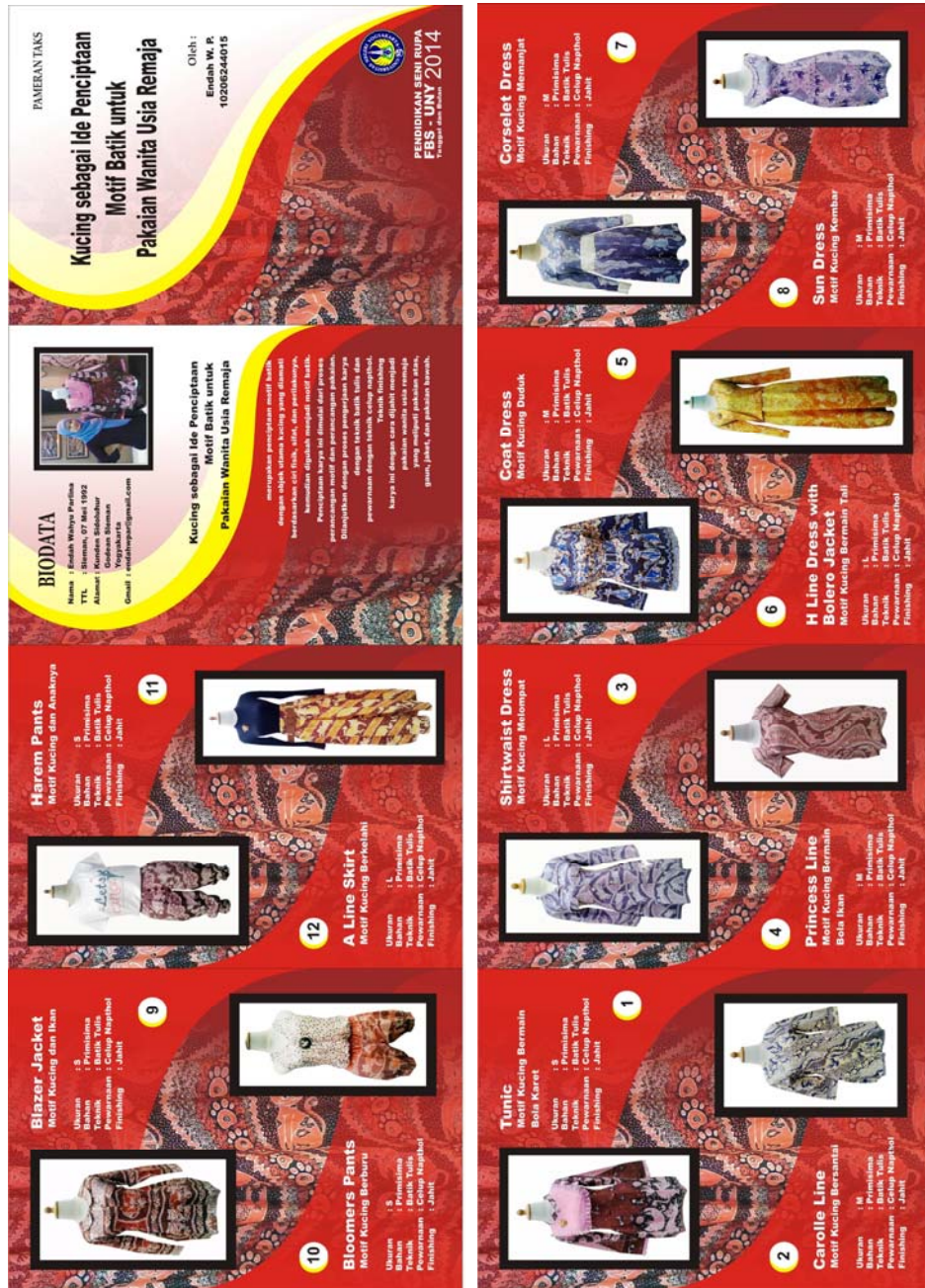
11. Harem Pants Motif Kucing dan Anaknya

No.	Jenis Ukuran	Ukuran (cm)
a.	Lingkar pinggang	63
b.	Lingkar pinggul	97
c.	Lingkar paha	44
d.	Lingkar lutut	30
e.	Panjang celana	60

12. A Line Skirt Motif Kucing Berkelahi

No.	Jenis Ukuran	Ukuran (cm)
a.	Lingkar pinggang	78
b.	Lingkar pinggul	102
c.	Lingkar rok bawah	70
d.	Panjang rok	90

Lampiran 4: Katalog Pameran



Tampak Depan

Tampak Belakang

Gambar LXXVIII : Katalog pameran
 (Karya: Endah, 2014)